

新的一年开始了，各位读者在度过了一年一度的新春佳节后，再度相聚在《模拟地带》，一定会有很多感想要抒发、很多话要说。有读者来信希望能够把过去一年的新闻或者内容作个总结或者合订本，提议很好，不过目前杂志社实在太忙，只能暂时先搁置一段时间，新的一年杂志的很多方面都要有新的改进新的目标。读者口味的提高让我们感觉到肩上的担子更重了，新的一年里，让我们做得更好！



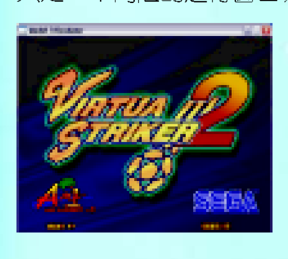
Sega Model 3



Sega Model 3被模拟，这是已被证实的事实。春节前，Guru的主页上发布了很多高清晰的Model 3游戏模拟抓图，而之前，只负责Dump游戏基板的Guru从未如此积极的放出游戏截图，这次出现的则是确确实实的模拟器图片，连一向稳重的Guru都按耐不住了。从图片上很难看出模拟器的具体参数，但模拟的图片还是与实时拍摄的大有不同，模拟器只是一个简陋的运行窗口，我们无法得到更多的信息。



不过没过多少天，著名模拟器咨讯站点System 16开设了一个官方站点，那便是Model 3的官方模拟站点，至此Sega Model 3的模拟已经宣告正式开始，这将是继16位元的CPS/MVS基板模拟之后模拟器历史上一个全新的里程碑。



官方站点成立之后，Model 3的模拟进度一天一天在刷新，虽然每天积累的更新内容都是些微不足道的贴图改进、纹理提高等等，至少给与期待这个基板模拟的玩家们以持续的希望，而不是像之前非正式的CPS3Shock小组那样三天打鱼两天晒网。Model 3的模拟，在接下来的很长一段时间，将成为关注模拟器动态的人群中颇为热衷的一个讨论话题。

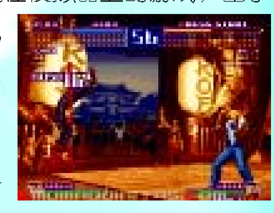




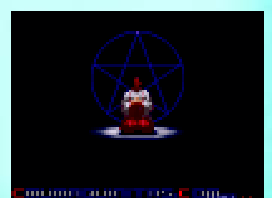
KOF2003



《KOF2003》被模拟，这是一个迟早会到来的消息。比起《KOF2003》，之前的《侍魂0》、《合金弹头5》的风头要明显低得多。三款都是SNK近期开发的游戏，都是属于不适合在近期出现在模拟器上的游戏，由于MVS的完全解密而过早地出现在了模拟器上（当然这也是无法避免的事实）。实际上早在几个月前，已经有人拿到了这些游戏的基板并Dump出Rom，只是没有发布罢了。更有很多人猜测，Rom会在元旦或者春节这种特殊的日子出现在网络上，实际上并非如此，身为玩家或者说受益群体的我们能够做的，只有默默地、无止境的等待，因为等待是一种美德。而这些基板和Rom，并不是通过正当渠道得到的原版，所以都被打上了Bootleg的标志，也就是盗版的意思。盗版的Rom从严格意义上来讲，在模拟界是被排斥的，因为它是为了绕开原版的某些加密电路而采用其它手段替换得来的









责编：Cotolo cotolo@gamelive.net

不完全基板，Dump出来的Rom也会在游戏中呈现一些不具合现象（日语，意即不协调），相信很多人在玩过了Bootleg的CVS后会有所体会吧（某些人物的出招会有问题）。《侍魂0》、《合金弹头5》以及《KOF2003》，都是通过各种不定或者非官方版本模拟器等办法提前支持的，三个游戏的模拟效果都存在很多问题，模拟器的问题、基板的问题、Rom的问题，但终归来说是能运行、能玩了、能在模拟器上玩、在家里玩了。

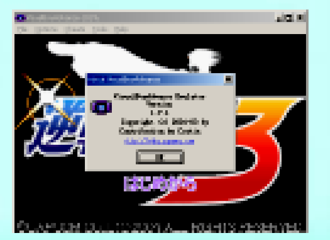
很多SNK开发在MVS基板上的晚期游戏，在没有超过模拟界的约束期限（指某年规则）之前，一般都是以个人自发组织购买或捐赠的形式或者Bootleg的形式提前实现模拟，这种为了满足一些人提前体验的带有缺陷的模拟，自然也就褒贬不一。模拟器的缺陷、Rom的缺陷，在没有得到前线技术支援的情况下，很难得到解决，有缺陷的模拟，满足了某些人的好奇或者说是欲望。当街机游戏面世之后更多人期待的是该游戏尽早地出现在模拟器上，模拟的含义就被扭曲了。



VBA

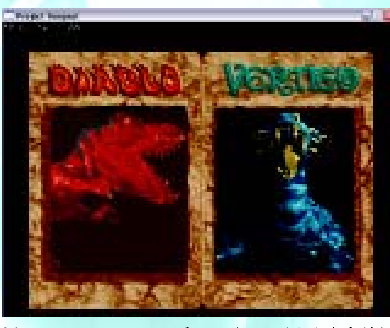


VBA，在这最近的两年里，为我们展现了手掌机模拟领域的辉煌成就，VBA单凭一己之力，就将GBA模拟器的完成度提到了一个前所未有的高度，而且，至今仍在不断完善。与当初第一个版本推出的高完成度相比，如今VBA的更新频率明显变慢了许多，也谨慎了许多。数个beta版本之后推出的正式版，记载着这个传奇模拟器传奇般的历史。然而，由于网站服务器的回收以及Emuhq（曾经闻名于世的模拟其门户站点）的完全关闭，VBA被迫为自己重新寻找新的落脚之处。很快，位于NGEmu的新家便搭成了，VBA用了近两年的域名地址也由原来的http://vboy.emuhq.com/变为了现在的http://vba.ngemu.com/，与Emuhq相比，NGEmu的站点历史要相对浅一些，在很多人眼中属于第二代模拟器新闻站点的NGEmu有着对次世代主机模拟器新闻报道的绝对权威，不过Host手掌机模拟器官方站点还是第一次。2月8日，VBA推出了其搬家之后的第一个新版本，继续着这个GBA模拟器的传承，作者Forgotten还说模拟器的下一个版本推出可能会隔比较长的一段时间，因为接下来要进行模拟器速度的提升，这会花费不少的时间。

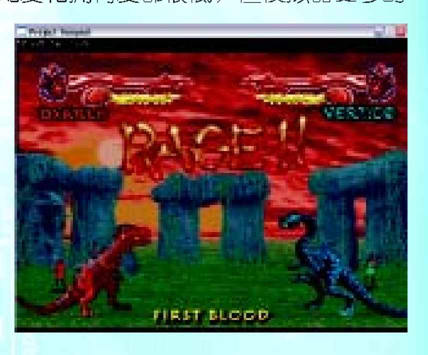




Project Tempest



Project Tempest，世界上第一个可以运行商业游戏的雅达利美洲豹模拟器，曾经以惊人的模拟效果震惊了模拟界，在这之前很多人都认为Reality Man会是这项计划的创始人，毕竟他的名气和计划开始的时间非常值得人们期待。谁知道Project Tempest用实际行动证明了平凡才是最伟大的，努力会胜过天才。目前Project Tempest主要进行的就是CD方面的模拟改进，现在模拟器在运行CD镜像文件方面已经没有大的问题了，但是由于没有原版的游戏CD，所以无法测试模拟器运行美洲豹游戏光盘的情况。也许像美洲豹这种游戏机在国内的认知度和拥有度都很低，但模拟器更多的作用是记载游戏发展的历史和传承被遗忘的游戏，我们只需要知道Project Tempest对于推动雅达利美洲豹模拟器的发展所作出的贡献就是了：）





PCSX2



本月的PS2模拟器PCSX2依旧保持着疯狂的图片更新，大量运行商业游戏的抓图让人看得直流口水，这其中更是有《FFX》、《VR特警》这样令人大饱眼福的游戏运行抓图，看来PCSX2要模



拟PS2的决心不小，不过用过模拟器的人都应该清楚，PS2模拟器的路还很长，PCSX2能有今天的成功，离不开GSmax这个图像显示插件的效果支援。而且PS2模拟器这块模拟领域可发展和拓展的空间很大，PCSX2这个先行者能否坚守属于自己的那块阵地有待时间的考验。

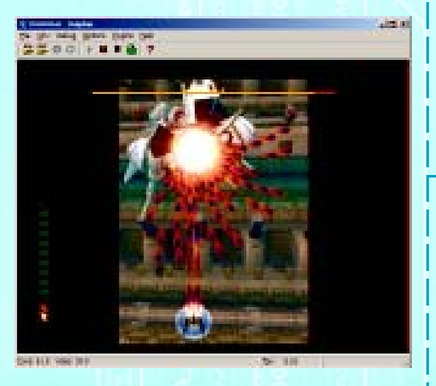




Dolphin



Dolphin是世界上第一个NGC模拟器，它的发展速度之快令人乍舌，如今能够运行商业游戏的NGC模拟器以及各种NGC游戏的盗版以及破解话题已经传遍了整个互联网，各种NGC游戏光盘镜像的下载服务也已经红红火火的展开了，从模拟器公布消息到发布能够运行商业游戏的版本，期间只经历了短短的几个月时间，而随着模拟器的进展神速，各种NGC的相关工具也已经出现在各大网站或论坛的下载列表中，比如光盘导出工具、镜像制作、打补丁工具等等……





作为第一个值得人们期待的NGC模拟器，Dolphin在1月26日开设了自己的官方主页，看来不光是PS2模拟器，连NGC模拟器的开发进度也非常值得人们期待哦。

EFMP小组宣布解散

经常玩模拟器的朋友可能很少有人知道EFMP小组，但你玩的游戏当中很可能不可避免的就有EFMP小组Dump的游戏。EFMP属于比较激进的Dump小组，他们负责Dump的游戏都是最近才上市或者近期比较热门的游戏，像早期的《豪血寺一族》、《CVS Chaos》，近期的《侍魂0》、《合金弹头5》、《KOF2003》等等，都是EFMP小组的杰作。当然EFMP小组负责Dump的游戏并不单单局限于热门的街机游戏，一些只被Mame32 Plus!这个非官方Mame32支持的独家游戏或者一些经过Hack的街机基板，也被EFMP小组收集而来Dump成了Rom。作为Dumper，EFMP具备了这个圈子里生存的基本能力和担负起了挽救被遗忘游戏的使命，在Dump完毕了Pochi & Nyaa这个被称作是MVS基板上的最后一个游戏之后，EFMP宣布正式解散，究竟是什么原因没有局外人能够说清楚，不过我们还是要感谢这些无私的Dumper们，有了他们模拟器才会多姿多彩。



N-Gage模拟GBA

N-Gage模拟了GBA？这则新闻乍看之下有点像是无稽之谈，两个机种怎么看都无法将模拟二字牵扯进来，可偏



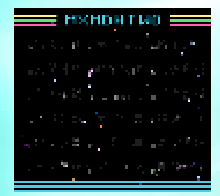


偏有这样的小道消息，否则世界就不奇妙了：）来自本站成员龙凡在新西兰发来的消息，一些未经证实的图片表明，已经有人开发出了N-Gage手机上的GBA模拟器，图片上显示的模拟器正是GBC模拟器GoBoy的升级版本—GoboyG，而N-Gage采用的是S60的操作系统，这意味着只要是S60操作系统的手机，在内存够大的前提下，运行上都是没有问题的，如果消息被确定属实的话，对于手机模拟用户则真是天大的喜讯。



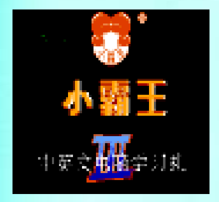


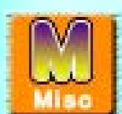
小霸王学习机



小霸王学习机，这个当年由任天堂FC改造而来的游戏机，确实在国内有一段热卖的过程。而这次发布的，是由汤普老大修改的模拟器（即是原本针对小霸王学习卡修改的机卡合一的）已经能支持了，虽然还不是100%完美，已经能够正常玩了。这类经过修改的游戏卡带系统，为了符合中文游戏系统的运行，额外加入了字库扩容的修改，因此Dump下来的Rom无法正常的在模拟器中运行。而FC模拟器中一直以来靠扩充字库容量来支持特殊游戏的当属VirtuaNES了，所以这个学习卡带的模拟，还是靠修改后的VirtuaNES来支持的。模拟器是用来怀旧的，嗯，玩玩这个游戏你就能体会到了。





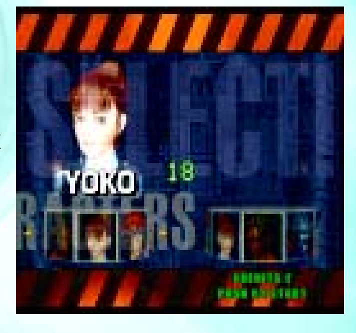


Namco System 12



Namco System 12，这是一个与PS互换的街机基板，Namco曾经凭借这块机板良好的互换性，成功地从街机上移植了大量优秀的3D对战游戏至PS家用主机上，并获得了极大的成功同时也巩固了其在3D家用游戏领域的地位，模拟器对Namco System 12的模拟最早开始于ImpactEmu站点上发布的System 12（如果我没记错模拟器应该是叫这个名字），随后出现的Zinc整合了Impact与Sys12开始了它在这个另类的3D街机模拟领域的制霸。不过集所有街机游戏模拟于大成的Mame，最近也开始对Namco System 12大动干戈了，先是Emuhype（前身是ImpactEmu）在更新M1这个游戏Rom播放器的时候顺便插播了Zinc即将更新的广告，还放上了Namco System 12基板上的游戏《铁拳TT》的模拟运行抓图。紧接着Mame便在自己的官方Wip页面上发布了大量模拟器运行Namco System 12游戏的截图。看来没有模拟不了的游戏，看你自己有没有时间和耐心去等，有没有足够的机器配置去运行了……

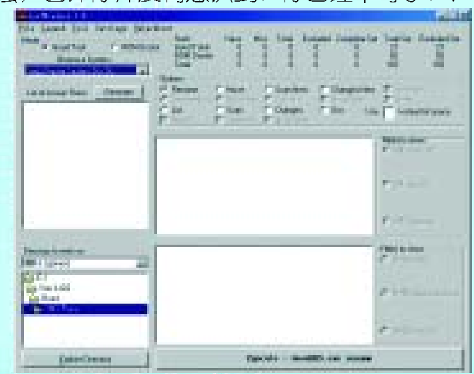


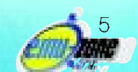




Good系列更新

Good系列一向是Rom收藏者颇为热衷又颇为头痛的一个选择，这个以家用机Rom为主，还穿插了一些老式电脑游戏Rom的系列，以囊括所有曾经出现过的Rom为目标每天在不知疲倦的扩充着自己的数据库。如今，Good系列正要突破2.0的大关，几个家用机Good系列都相继推出了2.xx版的新版数据库和校验工具，与之相呼应的则是收集者们穿梭于各Rom发布渠道补完最新Rom的的忙碌景象。估计到了GoodN64更新的时候会更加壮观，Good系列Rom校验工具的特点是多和全，至于能否正常运行则不大讲究，看着自己的硬盘被这些几乎都不会去玩的Rom所逐渐侵蚀，也许你并没有意识到：你已经中毒了：）





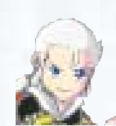




近段时间，汉化游戏成为了模拟器界一个有中国特色的产物，一时间红遍了全国的大江南北，越来越多的人想参与其中，只是没有找到进门的钥匙。如果你有心加入汉化游戏的队伍，不妨看看下面这篇文章。这篇文章由国内第一专职美工闪·纯静水专门撰写的《游戏汉化美工技术》教程。闪·纯静水是国内知名汉化小组PGCG唯一一个美工，曾经参与过《钻地小子》、《F-Zero》与《Sonic2》的汉化工作，对于汉化美工方面很有研究，由于私人的一些原因，也许有很长一段时间或许永远不能参与汉化，所以他这次也是倾囊相授，从简单到复杂，让更多有兴趣的朋友步入汉化美工的世界。

——dwt_so 代序

登场人物简介



PGCG汉化小组美工：闪·纯静水（以下简称：闪）　参与汉化美工工作近8个月



普通的玩家：A君（以下简称：小a）　对于汉化知识一无所知

闪：“小a，干什么呢？一副愁眉苦脸的样子。”

小a：“　，是闪啊。我在玩GBA呢。”

闪：“玩GBA是件快乐的事啊，怎么，卡壳了？”

小a：“　，都是　文，根本看不懂。我又不喜欢照着攻略打。”

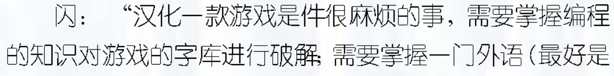
闪：“现在有很多国人汉化的中文游戏啊，都是你喜欢的，质量还不错呢。”

小a：“我玩过一些，但是总觉得缺点什么。”

闪：“汉化的完整性吗？很多图片文字都没汉化吧？”

小a：“是啊。就算汉化过来，还是差点儿原版的味道。对了，闪你以前不是PGCG汉化小组的美工吗？教教我美工汉化的技术吧。”

闪：“好啊，没问题，一起来吧。”



第一章　初入汉化界

闪：“汉化一款游戏是件很麻烦的事，需要掌握编程的知识对游戏的字库进行破解；需要掌握一门外语（最好是日语）；需要懂得一些图像编辑软件对游戏中的图片文字进行图像处理替换。还有，你的文笔或者语言表达能力如果不



错的话，汉化出来的游戏就不会被Mr.L们挑毛病；游戏水平高的话，打出隐藏要素，就会使汉化度提高，能及时找到汉化Bug，提高汉化速度。这些都是很重要的。”

小a：“啊？这么麻烦啊？被郁闷了……难道没有捷径吗？”

闪：“有啊。那就像我以前一样，成立自己的汉化小组，或者加入其他的汉化小组。只要你有本事，很多小组都会欢迎你的。”

小a：“真的么？！太棒了！！那我要好好学习美工的技术了。”

闪：“OK,Let's go.”

Lesson 1-1 汉化美工是什么？！

小a：“我知道，汉化美工不就是为汉化工作进行美化的工人嘛。”

闪：“错，笨蛋，应该是工程师！”

小a：“晕……”

Lesson 1-2 汉化美工的任务是什么？！

小a：“我知道。”

闪：“你又知道？说说看。”

小a：“一个游戏如果要完美汉化，不仅在对话上要求将外语中文化，还要将游戏中出现的其他外语汉化过来，其中包括游戏中的菜单、按钮、甚至包括游戏开始Logo。总之，只要是在游戏中出现的非对话文本的外文字，我们就有义务将它汉化过来。”



闪：“对，说得不错，大体是这样的。我再补充一下，并不是每个外文图片都必须汉化，因事而异。比如，游戏中出现的‘Ready！ Go！ Winner！ Goal！’等、游戏的厂商公司‘Nintendo、Capcom、Namco’等，我们大可不必将时间浪费在这里，大家都明白这些意思，替换成中文反而不好。至于‘Press Start、Push Start’等英文，也是模棱两可的。另外，现在的汉化小组或者个人，都喜欢在汉化结束后，在进入游戏前加入一些汉化声明的版权页，来声明此游戏的汉化者。”其实也有例外，上图中《钻地小子》的厂商Logo已经被我更改了（纯属恶搞）。

小a：“哦。美工的工作就这些吗？”

闪：“你嫌少啊？还有GBA模拟器VBA的皮肤制作，你要不要学？”

小a：“要啊要啊！将模拟器个性化设置也蛮Cool的。”

闪：“好，那个不是重点，我们以后再学不迟。现在还是先来看看如何汉化GBA游戏中的非文本文字吧！”

第二章 Tile、碎片、TLP

闪：“我们先来看看美工汉化必备的工具吧。作为汉化初学者，我们应当感谢汉化前辈们给我们留下的汉化工具。鉴于初学，我先介绍一个比较简单易学的工具给你吧。”

小a：“好！”

Lesson 2-1 初识TLP（Tile Layer Pro）

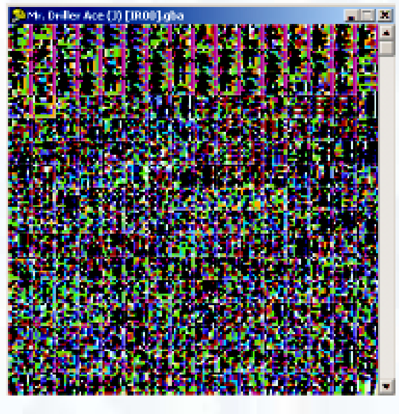
闪：“来来来，看看这个工具，TLP。”

小a：“这个干什么用的？”

闪：“我们要汉化一款游戏，就要了解这个游戏的Rom结构特点。而这个TLP正是Rom Tile最得力的整理工具，几乎可以算是我们游戏汉化人必备的工具之一。”

小a：“Tile是什么意思？”

闪：“这个词我们可以理解为‘碎片’。跟我一起做，首先打开TLP，然后随便打开一个游戏的Rom。在这里我们就用0555号Rom《Mr.Driller A》作为参考资料，看！”

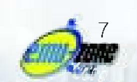


小a：“这都是什么啊？乱七八糟的，除了马赛克还是马赛克。”

闪：“这些就是Tile，我们要找的非文本文字以及字库就在这些马赛克里。”

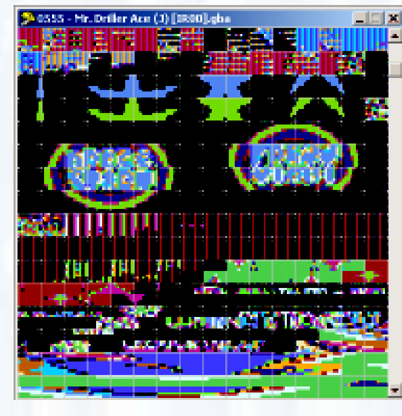
小a：“怎么才能看清啊？”

闪：“这些当然看不清，我们要找的都在下面呢，自然有你能看清的地方。”



小a：“哦，那我往下看看。”

……



小a：“闪，我眼都花了，好难受啊，怎么还没找到啊？”

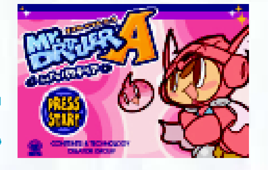
闪：“呵呵，我已经习惯了，怎么看都不会眼花，多尝试就行了，不过要注意保护视力啊。看！这不是找到了吗？”

小a：“哇，和刚才那些马赛克不一样了。这些比较完整，而且大概能看出是什么东东了。”

闪：“对，这些就是游戏中出现的图片以及非文本文字了，往往游戏在运行过程中直接调取的图片就是这些了。我们看到的这些图片具备以下几个属性：1、它们都是16色的；2、它们都是未经过任何压缩处理的。”

小a：“为什么说它们具备这些属性呢？”

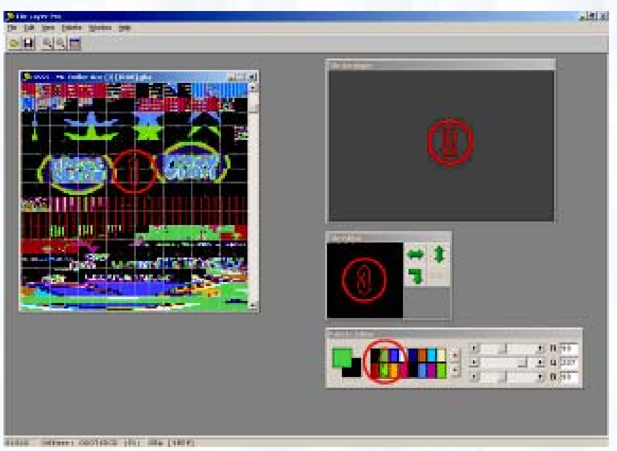
闪：“这是因为TLP这个工具观察GBA Rom只能观察4BPP的、16色的，至于8BPP、256色的图片是无法看到的，也是最令人遗憾的一个缺陷。还有，对于压缩过的图片，TLP也是无能为力的，这就需要ASM来跟踪并解压。”



小a：“原来如此。对了，咱们现在看到的这些图片，我已经猜出一二了，是不是游戏开始画面的那个‘Push Start’啊？”

闪：“不错啊，你还是蛮有潜力的，我们来看一下游戏中这个图片的样子吧。”

小a：“果然没错，不过TLP上排列的顺序好像有问题啊，而且这个颜色看着也不舒服。”



闪：“ ，这正是我即将要讲到的。下面我们就来深入浅出研究一下TLP这个软件。”

闪：“TLP的界面上有默认的四个窗口，它们分别是：1、Rom的主界面；2、Tile Arranger；3、Tile Editor；4、Palette Editor。Rom的主界面，顾名思义，就是我们用来观察Rom碎片的窗口；Tile Arranger，就像拼图一样用来排列Tile的窗口。我们可以将Rom主界面里面的Tile分别拖动到这个窗口里面进行观察，方法是用鼠标左键拖动拽入。但是这个功能确实非常鸡肋，因为一个一个Tile拖动并且拼合既费时间，又耗精力，很不方便。Tile Editor，这个小窗口可针对单个Tile进行修改，面积是8*8像素，也就是64个点组合而成，右面的三个箭头分别是对Tile进行旋转的按钮，依次是水平翻转、垂直翻转，以及顺时针90度旋转。还有一个是撤销上一步操作的Undo按钮。这个窗口用来修改大面积的图片是几乎不可能的，并且对于8*8像素以上的文字修改也是很费力的，但是对于8*8小字体的创建或者修改绝对绰绰有余。其用法也很简单，类似于Windows附件中的画图工具，鼠标左右两键分别为前景色和背景色……”

小a：“不好意思，打断一下，前景色和背景色是什么啊？”

闪：“哦，那我们就要看看第4个窗口了。Palette Editor，TLP的调色板就是这个了。最左边的那两个一前一后的格子，分别是前景色与背景色，鼠标左键点出来的就是前景色，右键则是背景色。中间那16个颜色的格子就是这个16色调色板了，旁边两个上下箭头可以选择更换调色板，一共可以更换16个调色板。再往右边就是RGB的调色滑块了，在这里可以更改颜色的RGB值。”

小a：“RGB就是R(Red红色)、G(Green绿色)、B(Blue蓝色)的意思吧。”

闪：“没错，这三种颜色模式使用不同的数值就会显示出不同的颜色。比如：‘R:255 G:0 B:0’就是大红、‘R:0 G:0 B:255’就是蓝、‘R:0 G:0 B:0’就是黑，等等。”

小a：“哦。TLP的基本界面我都大致了解了，我先熟悉一下界面。”

……

Lesson 2-2 如何更好的使用TLP排列Tile



小a：“TLP我已经掌握得差不多了，而且也能将那些错乱

顺序的 Tile 排列完毕了。看看我的成果吧！”

闪：“嗯，不错。请问你用了多长时间？”

小a：“将近两分钟了吧。”

闪：“以你这样的方法最快也需要1分钟才能完成，我有个20秒就能解决的方法，你想不想学？”

小a：“真的？当然想学，赶快说说！”

闪：“好吧，可是我有点儿饿了。”

小a：“你尽管说，一会儿请你去吃KFC汉堡。”

闪：“那我就不客气了。首先，要确定TLP那个Tile Arranger窗口绝对是个鸡肋这个事实，然后再另想办法解决Tile排列的问题。在速度上、以及排列的质量问题。”

小a：“排列的质量？”

闪：“你在刚才拼图的时候，有没有遇到排错的问题，是受弄错位置的Tile覆盖原来没错的Tile问题？”

小a：“对对对，稍微不注意就出错了。并且使用Ctrl+Z也不能撤销上一步操作。”

闪：“这就是了。我们要解决出错无法快速更改的问题，还有就是多个相邻Tile同时移动排列的问题，这两个问题解决了，速度自然会加快，效率也就相应提高了。”

小a：“是啊，我们应该怎样做呢？”

闪：“我们先研究一下Rom的主界面。这里的Tile有两种选择方式，即鼠标左键点选，以及右键框选。左键只能选择一个Tile，并且这个Tile会在Tile Editor窗口显示出来；而右键框选则能同时选择多个相邻的Tile，被选择的Tile会呈现反色状态。而且这些被选择的Tile是可以使用拷贝（Ctrl+C）、粘帖（Ctrl+V）这个功能的，但是没有剪切（Ctrl+X）这个功能。而且拖动Tile到另外的格子里即可覆盖此格子里的Tile，不过仅限一个Tile的拖动。还有一个功能也是要强调的，在Rom主界面中可以撤销（Undo）上一步操作，不过也是仅限撤销一步操作。知道了这些特点，我们可以看出刚才研究的那些需要解决的问题，利用这个主界面就能够完美解决。”

小a：“那这些能说明什么呢？”

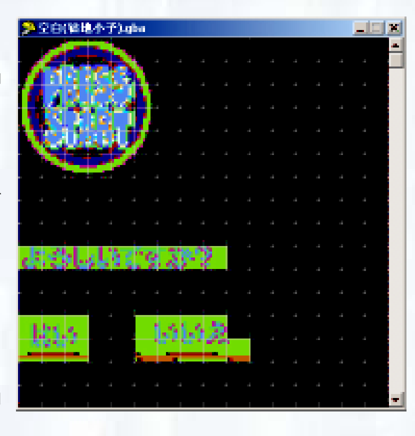
闪：“很简单，我们可以抛弃Tile Arranger窗口，直接使用一个新的空白的Rom来作中转站！”

小a：“空白的Rom？中转站？”

闪：“没错。使用一个空白的Rom可以作为一个整理并储存这些碎片的‘仓库’。我的工作经验就是：将整个Rom 览一下，注意是挨篇 览，一页一页所有的非文本文字都不要错过，把每一个Tile都排列并且组合好存在那个空Rom里。一来可以留作备份，二来是方便修改。”

小a：“你说的这些我不太明白啊，能细致讲一下吗？”

闪：“好吧。我们还是来看TLP Rom的主界面，它是默认为16*16的格子横竖排列而成，我们最好保持这种状态。可以利用Page Up和Page Down按钮来向上或向下翻动整页Tile，也就是每次翻动256个格子。我们就这样一页挨着一页仔细观察，将所有可疑的Tile都拷贝下来，并粘帖到空白Rom中排列好。就像图中那样。”



闪：“看到了吧，就这样排列。每排出一组非文本文字就要相应的留出同样大小的位置，我们将修改好的图片放在原图片的旁边，然后依次将改好图片对号入座放回到原Rom当中，覆盖掉原来的图片，然后存档，用VBA打开游戏看看修改效果。找出问题后再回到TLP中修改，再存再看。”

小a：“怎么样得到空白Rom啊？”

闪：“据我所知，有两种的方法可以制作空白Rom。一个就是使用UE(UltraEdit)这个软件，另一个就是使用TLP。由于这个空白Rom所需要的中转空间不是很大，所以我们找一个32M的GBA Rom就足够了。随便拿一个《马里奥赛车》来做吧。UE是一款功能强大的文本编辑器，我们学的是汉化美工技巧，所以顺便说一下通过UE修改Rom数值获得空白Rom的方法。首先通过UE打开Rom，然后可以看到主界面那些令人眼晕的数值，都是16进制的代码，从00到FF一共256种，我们将所有的代码全部更改成00，然后保存。用TLP打开这个修改后的Rom，就可以看到那些马赛克已经全部变成了漆黑一片，一个空白的Rom诞生了。由于这个Rom的所有代码都为00，所以我们使用压缩软件压缩后得到的ZIP、RAR文件也都非常小，十分方便。使用TLP制作空白Rom的方法和UE方法同出一辙，我们可以看到TLP默认的第一调色板的背景色是‘R:0 G:0 B:0’的黑色，我们将Rom第一个Tile选中，在Tile Editor窗口将此Tile全部改为黑色，然后依次复制此Tile覆盖其他Tile，直到全部Tile全部变为黑色为止，如果方法得当，整个工程10分钟内就可以搞定。你也可以使用我做好的空白Rom，可以省去你不少麻烦。”

小a：“真的啊，太好了。我现在就试着整理这些Tile。”

……

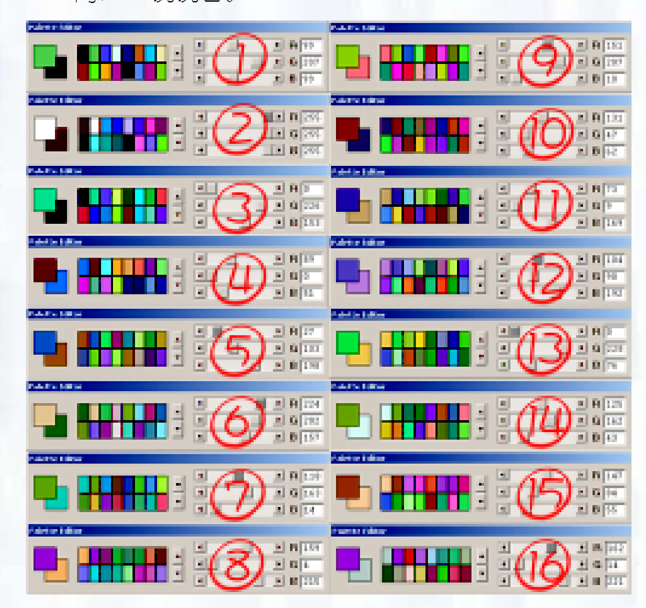
Lesson 2-3 TLP调色板的妙用



闪：“小a，如何了？”

小a：“排了不少了，但是我发现一个问题。”

闪：“说说看。”



小a：“你看，这些Tile的16种颜色有些特别的相像，害得我都看不清是不是非文本文字了。”

闪：“嗯，是这样的。刚才我也说过关于这个调色板的问题也是要解决的，虽然不是很重要，但是色调的调整会有助于我们更直观的观察Tile。上图就是TLP自带的16种调色板。你仔细看看，图中这16种模式中的16种颜色几乎都是有两种或两种以上的颜色是相似的，以美术专业术语来说就叫做‘邻近色’。这种状况使我们很难区分这些邻近色的颜色，经过几个月的实践，我认为第四种模式是最令人容易辨认的模式之一。而且对比度也相对于其他模式的色相要更强一些，推荐你使用这个。其他模式则起到了辅助作用，也就是当你在第4种模式中也看不清楚的情况下，可以选择其他模式进行进一步观察。其实以我的经验来看，很少有图片是第4种模式无法看清楚的，我一般在写码表观察字库的时候才会选择其他模式来看那些看不清的字模。”

小a：“果然是这样啊，可是这些模式哪个都和游戏中的色调不一样啊，这是怎么回事？”

闪：“哦，我曾经说过，我们在TLP中看到的这些图片都是16色的，所以我们需要汉化的图片也必须是16色的，至于256色的我们则需要ASM来帮助导出图片，再进行更改，最后让ASM将改好的图片导回去。如果你打算在TLP中显示游戏中原图片的颜色，我可以教你一种方法。”

小a：“我应该如何做呢？”

闪：“要想学习这个方法，我们必须会使用Photoshop(以下简称PS)这个软件。”

小a：“还要学习另外的软件？这么麻烦啊？”







闪：“PS你还嫌麻烦？这可是目前界内公认的最权威、最强大的点阵图（位图）图像编辑软件了！从事美工的人必须要掌握的软件啊。不过你若只想在汉化界的美工方面发展，只需要学会少许的操作技术就可以了。还是先让你看一下TLP显示出游戏中原图片颜色的截图吧。图1是TLP默认的第4种调色板所显示的图片截图，图2则是TLP调色板经过调整后显示的图片截图，而图3便是VBA里游戏中的截图。你能看出什么来了吧？这都是PS的功劳！”

小a：“真的吗？PS还真是强大啊！赶快教教我用法吧！”

第三章 Photoshop的神威 汉化

闪：“我们现在就讲讲PS的基本用法。PS的版本升级比较快，而且每个升级版本都会比以前增加更多、更强大的功能，目前版本已达到PS7了。作为Adobe公司的拳头产品，图像编辑软件PS的确是业内最强大、最完美的、功能最齐全的宝刀利刃了，但是我们汉化美工只需要掌握PS的一些基本知识就已经足够了。”

小a：“那我们就来开始学习PS7吧。”

闪：“不忙，PS7相对于PS6来说，确实新增了不少功能，而且界面也有较大的改变，所消耗的内存也比较大，就个人而言，PS5就可以完全胜任汉化工作了，只不过PS5现在已经很难找到了，我们就用PS6开刀吧。”

Lesson 3-1 PS领域（Photoshop 6）

闪：“我们知道，Photoshop是一款强大的图像编辑软件，它所编辑的图像都是位图(点阵图)。图像编辑软件一般针对两种图像格式进行创建与编辑，一种是矢量图(ve-ctor)，另一种就是位图(bitmap)了。”

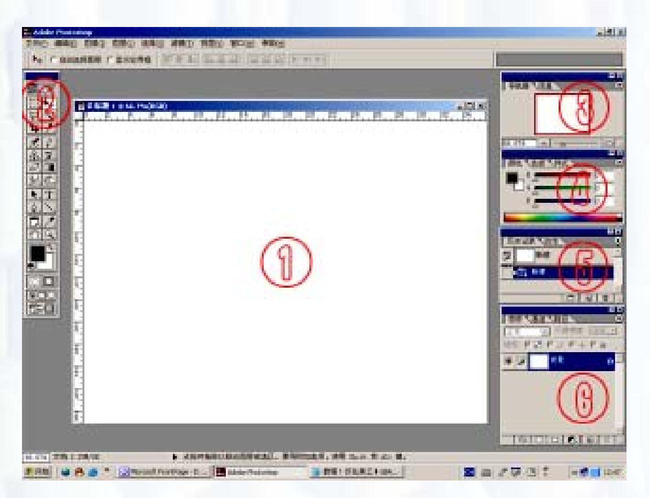
小a：“什么是矢量图？什么是位图呢？”

闪：“矢量图使用线段和曲线描述图像，所以称为矢量，同时图形也包含了色彩和位置信息；位图使用我们称为像素的一格一格的小点来描述图像，计算机屏幕其实就是



一张包含大量像素点的网格。换句话说：如果无限制放大两种图像，矢量图永远保持平滑；而位图则会由于放大而出现锯齿、马赛克、模糊不清。但是矢量图表现出来的画面单调，即使色彩艳丽也是用各种颜色的色块堆积而成；位图的优点就是色彩鲜艳，如果正常显示位图，它将会以最好的效果展现给大家。用来编辑矢量图的软件有CorelDRAW、Illustrator、以及大家熟悉的Flash。用来编辑位图的软件则有Photoshop、Painter等。我们汉化美工需要掌握的就是关于位图的知识。如果有可能的话，掌握矢量图也会对我们的汉化工作起到事半功倍的成效。”

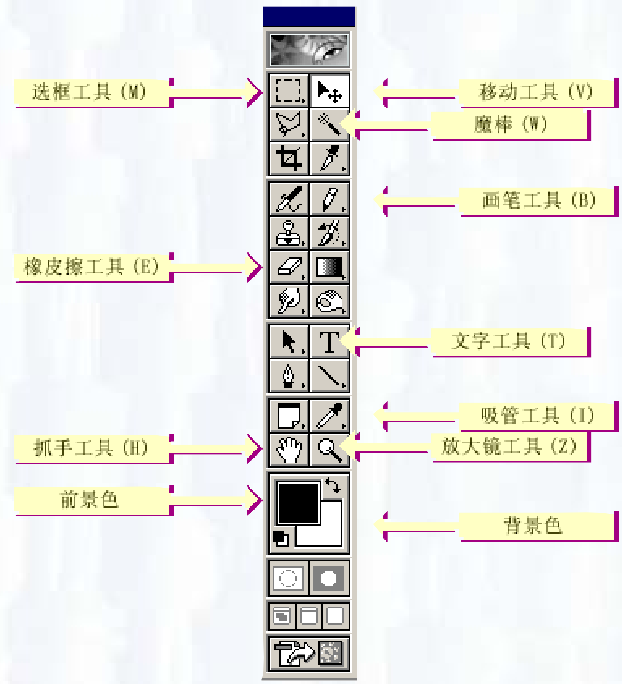
闪：“百闻不如一见，我们还是先看看PS6的界面吧。”



闪：“这个就是大名鼎鼎的PS6的界面，我们来认识一下。屏幕的最上面不用我说大家也知道，菜单栏嘛；菜单栏下面那一行就是工具选项栏了；最下面的是状态栏。现在我们就说说中间那些标着序号的东东：1、图像主界面，也就是我们的工作区，换句俗话说就是一张纸，我们的目的就是编辑修改这张纸；2、工具栏，和Windows附件的画图工具的工具栏类似，但是其功能就大不相同了，我稍后会针对汉化美工所用到的工具作详细的介绍；3、导航器、信息栏；4、颜色、色板、样式栏；5、历史记录、动作栏；6、图层、路径、通道栏。我现在详细给你讲讲汉化美工常用的部分知识。”

Lesson 3-2　PS的工具栏

闪：“我们来看看这个工具栏上的按钮，有的按钮右下方有一个黑色的小三角，这代表此按钮下隐藏着另外的同类按钮。选框工具，也可以称为选择工具，是用来选择图像像素的工具，所选图像会被虚线圈着，虚线内的部分处于修改状态，虚线外的部分则不会被修改（快捷键是M）。移动工具，用来移动所选择的对象，如果有框选的内容将会只



移动所选择的内容，框选外的则不再移动工具考虑之内（快捷键是V）。魔棒工具，用来选取颜色相同或近似的图像。根据容差值的改变，选取的范围也会做出相应的改变。容差值越大，选取的范围越大（快捷键是W）。画笔工具，和Windows自带的画图工具里的铅笔工具一样，根据笔刷的大小可画出不同大小的点或线。画笔工具分为铅笔与毛笔两个工具，铅笔画出的图像边缘很硬，而毛笔工具画出来的很软，你自己试一下就能发现它们的区别了。我们汉化美工作的图片对颜色要求很高，必须用原TLP显示出来的16色调色板里的颜色，所以我们只用铅笔工具就行了（快捷键是B）。橡皮擦工具，同画笔工具正好相反，其作用是涂抹掉没有用的像素点，橡皮也分铅笔、喷枪、毛笔、块这四种模式，我们用到的同样是铅笔模式的橡皮（快捷键是E）。文字工具，输入文字的工具，可以改变字体和字号，还可以根据需要修改字距与行距。用来输入大量的文字比起用TLP来画要方便简单得多（快捷键是T）。吸管工具，能够快速选取画面上其他任何一种颜色（快捷键是I，当你使用画笔或喷枪工具的候，同时按住Alt键，也可变为吸管工具）。抓手工具，移动画面在屏幕中的位置（快捷键是H，也可以按住空格键）。放大镜工具，不用我说你也应该知道，用来放大和缩小图像的显示大小（快捷键是Z，或者ctrl ＋‘＋号’为放大、ctrl ＋ ‘－号’为缩小）（注意：在这里说明一下，鼠标左键双击抓手工具，图像则会以屏幕最大显示，双击放大镜工具，图像则会以实际大小显示）。前景色和背景色，与TLP里的前景色和背景色不同的是，想要使用背景色并不是点击鼠标右键，而是点选它们的右上方的双向箭



头符号，或者使用快捷键X才能切换前景色与背景色。”

小a：“就这些吗？其他工具不讲了？”

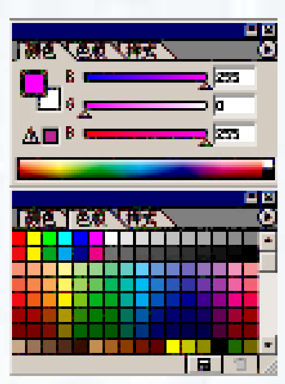
闪：“是的，你把这些工具搞明白就行了，我们汉化一般用这些工具就足够了。如果你想深入学习PS的话，你可以去看看专业的PS教程。毕竟我们现在要讲的是汉化，而非平面设计。”

Lesson 3-3 PS的其他窗口



闪：“我们刚刚学习了PS的工具栏，下面我们来学习PS其他窗口的作用。首先是导航器和信息栏。所谓导航器，就是你所编辑图像的一个缩小览器，在这个小窗口里，你可以将图像的整体画面一览无遗。信息所搜集的则是图像中每个点（像素）的颜色值和座标位置。我们平常看到的图像一般分为RGB和CMYK两种模式，我们一般从电视、网上看到的图片、影像等大都是RGB模式的，而从图书、报纸、印刷品上看到的图像则都是CMYK模式的。RGB我在前面说过了，现在捎带一下CMYK的知识，金山词霸上对CMYK的解释为：用于印刷的四分色（Cyan青、Magenta品红、Yellow黄、Black黑），这些颜色也就是我们的彩色喷墨打印机里的三色C、M、Y+一色K的四色墨盒。我们汉化所涉及到的图像均是RGB模式的，而杂志社所使用的图片则都是CMYK模式的。明白了吗？”

小a：“明白了，那么座标是怎么回事呢？”



闪：“哦，座标所显示的（X,Y）是相应图像中你所选择的点的具体位置，(0,0)的坐标位置位于图像的左上角，这个我就不多说了。”

闪：“这个就是PS的调色板，分为颜色、色板、样式三部分，在颜色栏里可以直接填入RGB值得到精确的颜色，色板里面装有PS默认的调色板，你也可以自己重新替换新的调色板，样式在我们这没什么用，在此就不再赘述了。历史记录栏将你的一举一动一一记录在案，你可以通过它找到以前的每一步动作，不过PS默认的历史记录数为20步，你可以从编辑－〉预设－〉常规里找到‘历史记录状态’，任意更改记录步数。”

小a：“就是Ctrl+Z嘛。”

闪：“Ctrl+Z是不错的，不过使用Ctrl+Z只能反复本次操作与上一次操作，再往前的操作是不能回去的。”

小a：“我试试，果然，我做了4步，只能反复第3步和第4步，第1、2步就是回不去。我该怎么办啊？”

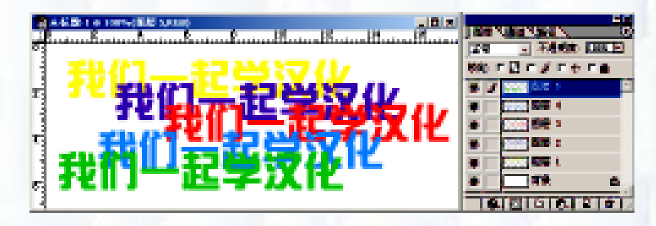
闪：“办法是有的，你可以按Ctrl+Alt+Z，这样就可以，不过前提是不要开QQ，否则它会自动切换到QQ。”

小a：“原来如此，看来不能一边工作，一边聊QQ了。”

闪：“一心不能二用嘛，实在没辙了，你不是还有历史记录可以点嘛。”

小a：“对对对，我怎么刚学完就忘了。下面教什么？”

闪：“接下来我要好好说说关于图层的事，这个是很重要的。”



闪：“‘图层’这个概念在PS中非常重要，其实在其他软件中也是非常重要的，比如Flash、Painter这些软件，甚至包括CorelDRAW、Illustrator这些软件里也是暗含着图层的概念。”

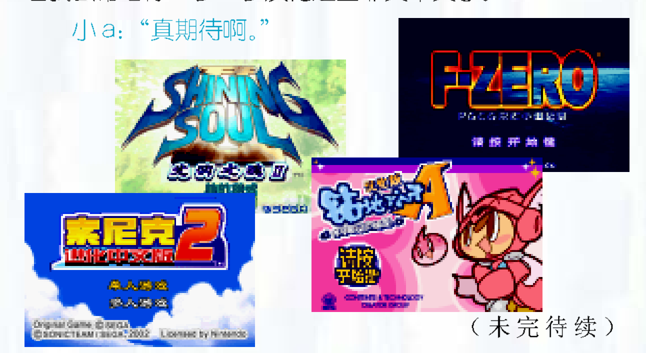
小a：“说了半天，到底图层是什么？有什么用呢？”

闪：“以一个简单易懂的例子来说吧：我们在PS里图层栏里看到的背景层就像是一张白纸，上面的图层1、图层2……图层5等等就像是一张张透明的塑料纸，一层叠压着一层，图层越高，就相当于越靠上；相反，图层越低，就代表着被压得最低。如上图所示，图层5在最上面，压着其他图层；背景层在最低，被其他图层依次压着。”

小a：“听你这么一举例子，我就听明白了。”

闪：“我们平时做图，一定要注意图层这个问题，注意层次，理清头脑再做下一步。做美工汉化也是一样，图层不能乱。PS我们就讲到这里，汉化需要的基本知识大都在这了，学习知识要理论联系实际，做汉化美工也是一样，以后我会带着你一步一步汉化这些非文本文字。”

小a：“真期待啊。”



（未完待续）



HIKARU NO GO

にっぽん

日語基礎教程

ヒカルの碁

文／法师弥勒



大家好，初次见面，我是法师弥勒，这次有机会能为大家写关于日语学习的教程，我感到非常荣幸。现在有许多喜欢日文游戏并参与日文游戏汉化的朋友，往往因为没有好的翻译使汉化进度止步不前。其实大家大可不必过于着急，与其靠别人何不试试自己的能力。小的不才，曾学过几年规范化的日语，在这里我将自己日语方面的所学所知毫无保留地告诉大家。让我们结合喜爱的游戏，从最基础的日语开始慢慢学起，相信通过大家的努力，一定能让自己对游戏的理解和汉化翻译的水平有所提升。

废话少说，我们先进入正题。学习日语，首当其冲的是要知道日语的构成。其实日语在词的结构上很像英语，每一句话、每一个单词都由字母构成，也就是我们所常听到的假名。而假名分为平假名和片假名。其实这两种假名的读音完全相同，只是字形不同，也就是说当你记住一个平假名读音的同时也掌握了一个片假名的读音。

那大家一定会问，那群该死的小日本没事创造两种一样读音不一样字形的假名干吗？那个吗，小日本虽然狡猾狡猾地，不过可能是这样与生俱来的天性，让他们学会了直接从其他国家的语言中把字的读音拿过来而不是去翻译。而这时为了说明这是个外来的词语，就用片假名来进行表示，用以区分。



例如：英语中的Taxi（没拼错吧？^o^）在我们中文里翻成出租车，而日语中直接用英语的读音翻成**タクシー**，也就是音译（读音类似于“他库西”这三个字），可见日本英语的读音之差。虽然在学日语时，一开始对于片假名教得不多（因为初级教材里片假名出现的几率很小），不过对于一直在玩日语游戏的朋友就一定不会陌生了，所以掌握它很重要。前面说过，片假名是用来表示外来语，当然外国人的名字一般也使用它来表示。**アムロ**这个名字想必喜欢玩机战的朋友一定不会陌生吧？对！！



就是那个高达（ガンダム）系列的王牌机师阿姆罗了，从这可以看出对于外国人名，日语中也是采取使用片假名音译的手法，而平假名一般都是用在自身的和语方面比较多一点（当然由于日本人长期使用音译外来语的方法，时间长了也有把一些常用的外来语写成平假名的现象，就像外来语中的香烟タバコ有时也会写为たばこ，当然在需要突出某个单词时，也有将原本是平假名的单词写成片假名的时候）

我首先列出日语中的两种假名，让大家一起看看：

好了，以上就是我们经常能在游戏里见到的平假名和

あ（ア）	い（イ）	う（ウ）	え（エ）	お（オ）
か（カ）	き（キ）	く（ク）	け（ケ）	こ（コ）
さ（サ）	し（シ）	す（ス）	せ（セ）	そ（ソ）
た（タ）	ち（チ）	つ（ツ）	て（テ）	と（ト）
な（ナ）	に（ニ）	ぬ（ヌ）	ね（ネ）	の（ノ）
は（ハ）	ひ（ヒ）	ふ（フ）	へ（ヘ）	ほ（ホ）
ま（マ）	み（ミ）	む（ム）	め（メ）	も（モ）
や（ヤ）		ゆ（ユ）		よ（ヨ）
ら（ラ）	り（リ）	る（ル）	れ（レ）	ろ（ロ）
わ（ワ）				を（ヲ）
ん（ン）				

片假名，大家会发现这和许多游戏中给主角起名时所出现的格式很相像吧？就视觉上而言，平假名软软的，给人一种草书的感觉，而括号里的片假名硬硬的，怎么看怎么像楷书。其实平假名是由草体的汉字简化而来，而片假名是正楷汉字的偏旁部首演化出来的。说穿了都是我们中国的东东啦，下面我就开始教大家每个假名的读音。



首先要说的是开头的那个あ（ア）和い（イ），众所周知，其实日语中也有和我们中文的繁体字很相近的汉字。在一些小说、漫画、游戏里我们时常能看见那些汉字的正上方会标有一些小小的字，其实那就是我们上面所显示出来的平假名，它所起到的作用就像我们的拼音，用来提示该汉字的读音。あ（ア）这个假名的读音相近于中文里的“啊”（它的罗马注音为“a”，也就是当你用微软的日文输入时，打上a，就会出现这个假名），い（イ）这个假名的读音相近于中文里的“一”（它的罗马注音为“i”）。现在我说一个大家经常能在游戏中看到的字“愛”，大家别以为这是中文哦，这可是地地道道的日本汉字，发音就是あい，意思大家该知道吧！不过单单一个“愛”只是一个名词，我们常看见游戏，动漫，日剧中出现的“愛してる”在这是个サ变动词，原型是“愛する”（这在以后讲到动词时会给大家详细阐述的），意思是爱上某某的说，比如“我爱你”用最详尽的方式写出来应该是“私は君を愛してる”。（普通口语说时一般都会去掉主语“私”，如果是对着对方说的话甚至连宾语“君”也可省掉，于是就成了我们常见的告白专用术语“愛してる”），私（わたし）是我的意思，君（きみ）是你，然后再用日语中特有的谓语滞后习惯，在最后放上“愛してる”便构成了整句话。因为考虑到大家经常需要用到这句话，故在此先推上来说了。



う（ウ）和え（エ）我也把它们合在一起说，う（ウ）的发音与中文中“乌”字相同，（它的罗马注音为“u”）。え（エ）的发音比较像“哎”，但要来得短促些。而在日语中“上”这个汉字的训读读音正好就是“うえ”，所以我们可以通过这个单词来记住这两个假名的发音。说到训读，我觉得有必要和大家说一下，日语的文字发音大致上分为训读和音读，所谓的训读就是借用汉字的形或意，产生固有的发音来读该字，比如我们之前刚说过的“私（わたし）”就属于训读，是非常日式的发音，如果没有见过这单词一般都很难猜出它的读音。而音读的话就是模仿汉语读音的单词，例如“西瓜（すいか）”、“军师（ぐんし）”就属于音读，它们的读音和我们中文的读音非常相近，如果有一定单词量的积累也有可能猜出它的读音。

お（オ）（罗马注音为“o”）读音类似于中文中的“哦”，姓“王”的朋友记好了，你们的姓在日语中的发音便是“おう”，由お（オ）和う（ウ）这两个假名组成。お（オ）在许多游戏里也经常起到拟声词的作用，比如“うおおおおおおおお~~~~”就是我们常在一些对战游戏中某些人物被揍后所发出的惨叫声。自己试着念一下看看，是不是有点像鬼哭狼嚎。

あ行的假名已经讲完了。不知道大家记住没有，这五个假名连起来读就是“阿一乌哎哦”，每个音都挺短的，因为并没有长音。所以像哎这样的发音要比我们中文的读音适当缩短些。

接着我们要说的是第二行，か行。也像之前一样我们将



か（カ）和き（キ）一同来说。か（カ）音似中文中的“咔”字（罗马注音为“ka”）。き（キ）（罗马注音为“ki”）这个发音要在中文中找出读音相同的字比较难一点，但我觉得其读音很像英语单词中钥匙这个单词“key”的发音，其实在日语中用外来语表达钥匙这个单词时写出来就是“キー”（“—”是片假名中表现长音时用的）。因此き（キ）这个假名的读音类似于将长音去掉后的短促型“key”。



如果说起水果中的柿子，在日语中它只是用一个汉字“柿”来表示。而它的发音正好是か（カ）和き（キ）的组合，也就是“柿”（かき kaki）。借用上面的“愛してる”，将它们组成一个短语“柿を愛してる”，便是爱柿子的意思，当然这里用“好き”这个词要更合适一点，对柿子的爱，多少有点暧昧噢。（を是格助词，用在动词的前面，起到衔接的作用）。

く（ク）（罗马注音为“ku”）发音与我们的“哭”字相近。对于日文中的多多关照，想来大家一定不会陌生，它的假名拼法就是“よろしく”（发音为“哟咯吸哭”，这样一念大家一定就会觉得很耳熟吧）。

け（ケ）（罗马注音为“ke”）这个词和之前说到的き（キ）非常相似，很难用中文字的发音来解释它，不过好在也可以用英语来让大家知道它的读音。首先我要说英语中蛋糕这个单词“Cake”，其实在日语的外来语中，蛋糕这个词汇也是从英语“Cake”转变而来的，把它用片假名写出来就是“ケーキ”。从字面上看，把Cake分为ca和ke，显然ca=ケー，ke=キ。虽然ke的发音多少和キ的发音有所不同（所以说日本人英语发音不标准啦），不过ca的发音和ケー还是挺相像的。我们只要把长音“—”去掉，将ca发短就是け（ケ）的正确发音了，不算难吧？



接下来我们讲今天最后一个假名こ（コ）（罗马注音为“ko”），汉字中和它相似的字有“阔”，不过个人认为它们的发音并不是最接近的，其实こ（コ）与英文co这个读音极其相似。如果你玩日版的足球游戏（如《实况足球》），经常会听到“コーナー キック”这一单词，其实它就是英语中的“Corner Kick”，角球是也。コーナー就是Corner，而其中“コ”对应的正好就是“co”，这样一来想必大家就能很轻松发出这个假名的读音了吧？

好了，无论学什么语言，打好基础都是相当重要的一关，一步一步来，细嚼慢咽，才能打下扎实的基础。如果你真的喜欢日语，或者想多掌握一门外语的话，请将今天说的这10个假名的写法（算上片假名是20个）及其读音记一下。不用着急，我们可以一步步慢慢来，虽说读音什么的对于纯书面上翻译的游戏来说并不算很重要，但作为学一门外语的前提（学外语当然是用来交流的），我觉得读音是必不可少的。不过我要提醒的是，大家有机会最好去找一些日文假名发音的磁带来听一下，实在找不到的话也希望多看看原版的日剧或动画，听一下日本人的发音，毕竟用文字演示一个假名的读音远不如自己听一下来得直观。当然我不希望这个教学成为大家的负担，我希望各位玩家能抱着对日语充满兴趣的心态来学一下，这样才会事半功倍。（熟练掌握了假名的写法和读音，先不说别的，去尝试唱日文歌曲是没有太大问题的，以后有机会就可以在喜欢的女孩面前表现 ， 呵呵呵呵呵 ~~~~）。好了，今天就到这了，休息，休息一会儿。

弥勒之吃不了兜着走的单词库：（结合今天所教的假名，教一些简单的单词给大家）

日文汉字	假名	词性	中文意思
愛	あい	名词	爱、爱情、友爱、恩爱 （太常见的单词 *^3^*）
上	うえ	名词	(1)上面、上方 (2)高级，上级(3)古时候也有泛指天皇、将军、诸侯等有身份的人（其实这个单词配上不同的助词还会有其他的意思）
沖	おき	名词	（多指离岸不太远的）海上，洋面（“_”有一个惯用性，“_を越える”[越える（こえる）动词，超过、超越的意思]这个词组的意思为（技术）超群、出类拔萃）
柿	かき	名词	柿子、柿子树
キー	key	名词	钥匙，关键、核心、琴键（遇到这样的外来语时，同外来语的原型意思相同）
計畫	けいかく	名词	计划、规划
ケーキ	cake	名词	蛋糕、西式点心（外来语）
國	こく	名词	(1) 国、国家 (2) 故乡、乡土

DOLPHIN 梦幻般的NGC模拟器

文/Emu-Zone 微风

不知大家是否还记得我在前几期杂志上写的那篇《第三代主机模拟曙光》，老实说，在写那篇文章之前我自己对第三代主机的短期模拟也仍然持保留态度，毕竟三大主机无论从性能还是硬件的复杂程度上来看，用电脑来模拟都存在着非常大的困难。曾经和一个模拟圈的朋友谈起这三款游戏主机的模拟，当谈及它们被模拟的先后时，NGC似乎被理所当然地排在了最后，更被当成了一项“不可能完成的任务”，因为无论是硬件资料还是加密程度，NGC相对于其他两款主机都更为复杂，相比于满街的PS2直读芯片和Xbox盗版碟，NGC的盗版在市面上也几乎看不到流通，这难道是因为NGC的破解难度太高么？

F|REs带着他们的最新NGC模拟器Dolphin Teaser走出来告诉我们：“你们都错了！不信？用用我们的模拟器吧。”，Dolphin Teaser的出现让模拟圈沸腾起来，NGEMU的论坛被怀着各种疑问的人们挤满。确实，对于Dolphin Teaser这款模拟器，虽然从宣布开发的七个月前到现在一直持续贴出不断进展的游戏截图和游戏运行的录像，但人们仍然对宣称能打破NGC模拟这个“不可能完成的任务”的传说模拟器将信将疑，毕竟我们受骗太多了，然而这个模拟器的进展确实已经超越了奇迹的境界。

当最受瞩目的PS2模拟器PCSX2向人们展示它运行BIOS画面已经有27帧时；当最优秀的Xbox模拟器CXBX放出一张几乎完美的抓图，但仍然能清晰地看到右上那个可怜的帧数显示时，Dolphin Teaser笑了笑，然后跑向远方。在初版的游戏支持列表中，我们看到了一行闪着“金光”的英文字：《Fully playable》（完美运行）！这确实令人难以想象。当我们把这个模拟器下载回来，并翻出尘封已久的NGC光盘镜像开始测试后，才确认这不是在做梦。在我的P4 2G超频到2.4G的机器上，毅然显示着运行《泡泡龙3000》有84帧的高速，这已经超过了NGC主机的标准运行速度，我一口气把这款自己并不喜欢的游戏打通，然后满足地舒了一口气并感叹到：我终于真正玩上了NGC模拟器！这一切都来得那么突然，这一切绝对是个奇迹，就象当年的UltraHLE一样，或许任天堂的主机真的特别受模拟之神的眷顾吧。



要一个硬件系统模拟另外一个硬件系统，模拟系统必须比被模拟系统高N倍的性能，这个N是视两个系统性能差距而变化的，首先我们了解一下NGC这款游戏主机的性能

主CPU芯片：485MHz的PowerPC派生芯片（具有为游戏优化的额外SIMD指令）。

显示芯片：代号为Art-X的显示芯片，和Xbox的NV20+不同，这款芯片与电脑的显卡硬件架构上有着很大的不同，所以在许多地方都需要利用电脑CPU进行软件模拟。

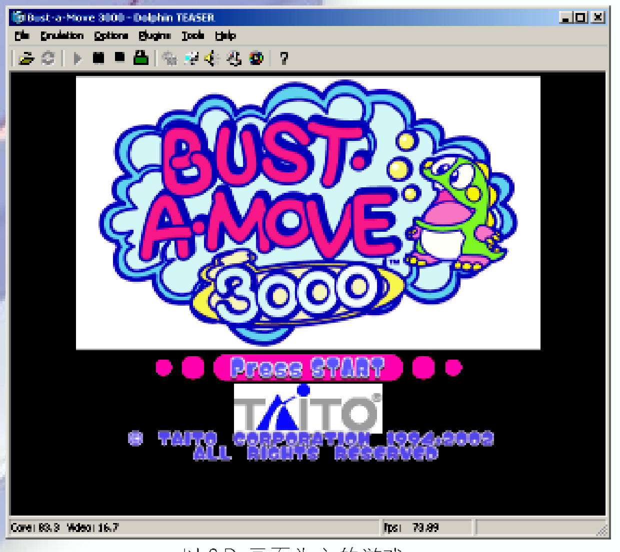
内存：24MB的快速内存和16MB的低速内存，低速内存主要用于声音部分的缓冲，但有需要时也能运用于系统。

声音芯片：定制的声音DSP处理芯片。

看完NGC的大致硬件资料，我想大家应该能体会为什么把NGC模拟称为“不可能完成的任务”了吧，然而这个任务最终被Dolphin Teaser攻克，和当初在PII 266上完美模拟N64的模拟器UltraHLE一样，用C++语言编的Dolphin Teaser也采用了低端模拟（LLE）和高端模拟（HLE）结合的形式，所以在运行不同游戏的速度起伏比较大，官方贴出的最低配置如下：

显卡：Radeon 9500+系列兼容显卡，Geforce FX系列也行，但效果可能比Radeon系列差。

CPU：越快越好，最好是2G以上的P4级CPU。



以2D画面为主的游戏。

RAM： 256MB或更多的内存。

声卡：任何兼容Windows/DirectX的声卡。

上面的配置要求并不过分，基本是属于现在电脑的标准配置了，但这个配置也只停留在能完美运行《泡泡龙3000》的标准而已。下面我们用这个配置来具体测试一下官方放出的游戏支持列表中的三个典型游戏，显卡改为使用得比较普遍的Geforce4 MX 440。

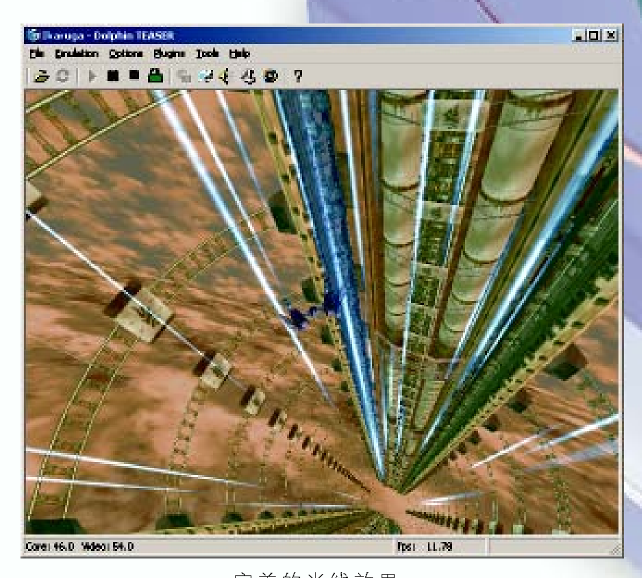
首先当然是官方称能完美运行的《泡泡龙3000》：



游戏画面几乎没有瑕疵。

这款游戏大部分画面都是平面，对显卡的要求相对较低，在运行的画面上我们几乎是找不到什么瑕疵，除了在切换游戏正式开始的画面时速度会突然减低外，标题画面和正常游戏的速度都稳定在60帧以上，高配置的机器能有100帧以上，绝对能称得上是完美运行。

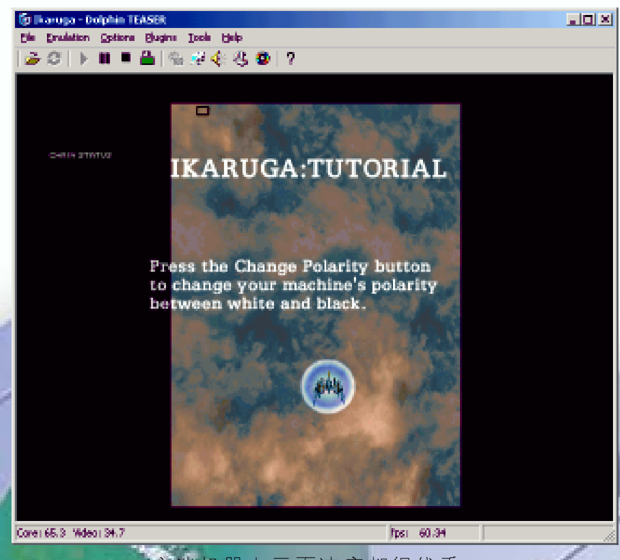
然后是大家最期待的经典射击游戏《斑鸠》：



完美的光线效果。



兼容性有待提高。



高端机器上画面速度都很优秀。

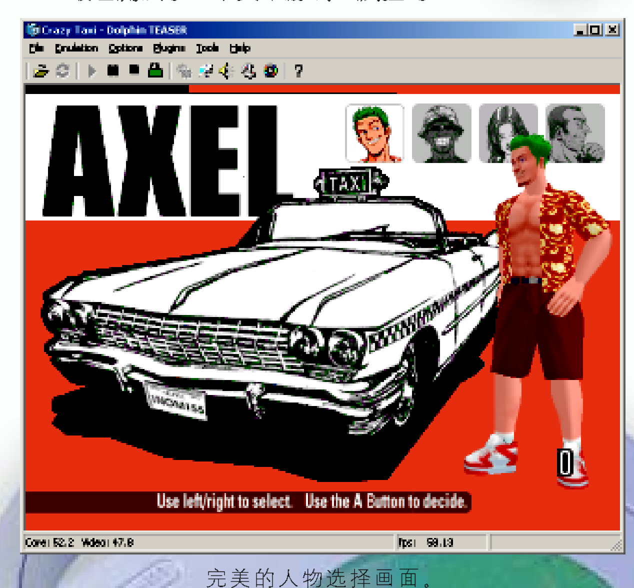


难度选择画面达到60帧。



进标准模式，打到第四波敌机就会出现模拟器假死现象，但进练习模式却没有这个问题，不过仍然会随机出现假死现象，看来兼容性上仍然有待改进。另外只有调整分辨率在640x480或800x600的情况下画面才非常清晰，而且速度相对减低画面分辨率时没太大区别，看来还是用标准分辨率好。因为用的是Geforce4 MX 440，《斑鸠》是一款纯三维射击游戏，运行速度只能维持在12帧左右，画面也比较差，在别人的Geforce FX上运行，除了一些爆炸效果外，画面几乎达到完美，速度也能稳定在25帧以上，看来配置对画面和速度都有非常大影响，这游戏的完美模拟应该不会太远了。

最后测试了一下赛车游戏《疯狂的士》：



完美的人物选择画面。

从开始到进入游戏都很正常，人物选择画面的速度更是可以达到58帧，只是进入游戏后速度狂跌到3~6帧，游戏贴图也有错误，不过运行中没有任何问题，相信优化速度和改进画面后玩起来是肯定是完美的。



游戏的运行速度狂降。

由于我手中的NGC游戏镜像不多，不能一一测试，据论坛一些朋友测试，《Zelda风之杖》的标题画面运行得非常流畅，只是进入游戏后画面会很慢，而且贴图仍然有错误，这类游戏还包括《Mario》和《18 Wheeler》等，而《CVS2》、《红侠Joe》等暂时还没办法进游戏。由上面的测试可以看出，Dolphin Teaser的核心非常优秀，绝大部分游戏进入游戏标题画面都不成问题，而且运行二维画面的速度尤其优秀，目前需要优化的是三维贴图和运行速度，并针对不同游戏出现的问题进行修正，按现在的进度要达到正常模拟大部分游戏应该不会太久了。因为目前这个版本只是Dolphin Teaser的公开第一版，而制作小组的F|REs也公开表示这版只是给大家的预览版而已（this release is just a preview），正式版的强大可想而知，这让我们更是充满期待！NGC的模拟，应该说是第三代主机的模拟将从这里开始……

这款模拟器的界面非常简洁，插件也只有唯一的一套，具体的使用方法我就不一一介绍，下面给大家解答一下运用中可能出现的问题：

1、关于NGC游戏镜像

Dolphin Teaser目前支持后缀名为*.GCM的光盘镜像，目前网络中流行的都是ISO格式的，只要把后缀名修改为GCM即可检测并运行。由于NGC的游戏镜像里有许多填充的垃圾内容，导致游戏镜像都有1.3G以上大小，模拟器内置了一个压缩器，可以在很大程度上压缩镜像大小（一般能把1.3G压缩到200M以上，某些游戏例如《红侠Joe》无法压缩，有些游戏压缩后无法正常运行），这期光盘为大家送上上面测试的三款游戏镜像，这些镜像是已经改了后缀名并用模拟器压缩过测试过的，只要解压到硬盘上就可以用模拟器运行。

2、关于一运行模拟器就提示非法操作的问题，例如提示D3D.dll、Dsound.dll出现问题的讯息。

因为这款模拟器需要DX9的支持，在运行模拟器前保证电脑上已经安装了最新版本的DX9。如果安装DX9后仍然出现非法操作，就要检测一下游戏镜像是否完整了。

3、在Windows 98下出现内存模块错误。

建议大家在Windows 2000或Windows XP下运行以避免这类问题发生。

4、在玩一些游戏时出现画面模糊的情况。

建议大家把窗口分辨率设置为640x480或800x600，改变窗口的分辨率不但不能提高速度，而且可能导致画面模糊的状况。

5、在游戏画面时会出现图象错乱的现象。

进入模拟器的属性菜单（Options），把Emulate syscall这项去掉，运行前把Framebuffer去掉。



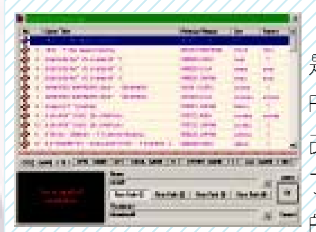


文/CaoCao



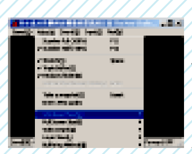
如果在两年前说起Finalburn，那绝对是如同神话一样。FinalBrun给模拟器世界带来的震惊，已经远远超过了CPS2游戏本身。它的出现对于我们这些格斗Fans来说，完全不次于NeoRAGEx对于MVS机板的模拟器。不过说起来，Finalburn的好景并不长，或许是太耀眼的缘故，由于未知因素而停止了开发，这也是它给模拟器界带来的第二个震惊了。要知道，停止开发前的Finalbrun的运行速度，也凌驾于现在最流行的Kawaks和Nebula之上。不过，好在Finalburn停止开发之后，很多爱好模拟器的Hacker加入进来，创造了不少的Hack版本，其中有些在功能和使用方面甚至超过了官方版本。当然，最近Finalburn又复出了，但是，我这次还是想介绍一下在没有官方版Finalburn的时候，曾涌现出的这些有特色的Hack版Finalburn。

FinalBrun Menu





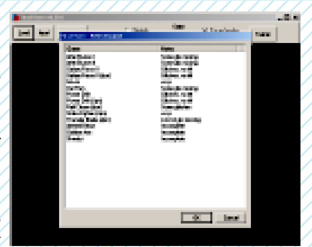
这个Finalburn可以算是相当早的Hack版了，可是目前也只更新到0.14，不过就当时情况来说，这个Finalburnmenu的功能是最先进的。不但界面风格一改从前简陋的状况，而且功能方面也得以提升，增加了包括联网，Rom检查等等原官方的Finalburn没有的新功能，同时也还支持了很多新鲜玩意，而且在游戏选择方面分类非常细致。可以说，在最早的一批Hack版Finalburn之中，Finalburnmenu的功能是最强大的，不过后来有人为Finalburn加入了MVS的驱动，Finalburnmenu的光芒也就被掩盖住了。



其运行界面比官方的Finalburn要豪华不少，看起来更接近Callus的外形。当然，作为一个比较成功的改版Finalburn，在功能方面也比Finalburn的官方版要强一些，别的不说，就是联网功能也是当时Hack版的独有内容。而且在声音、输入以及图像效果方面的选择上都要比官方版更丰富。



FinalBrun Force Feedback



这个版本之所以叫FF，是因为它在功能上是可以支持Force Feedback（力反馈）的一款模拟器，平时我们所说的震动手柄，指的就是这个。

大体上看来，FinalburnFF的模样跟官方的Finalburn没有任何区别，而且功能方面也并不比官方版多些什么。只不过是在玩游戏的同时能够有一定的力量反馈到游戏手柄上面。当然了，这就需要你有一个可以支持力反馈的游戏手柄。相信很多模拟器玩家都已经自己DIY过PS的震动手柄了吧。不过，FinalburnFF也有自己的不足之处，就是目前所支持的游戏实在是太少。总共只支持14个游戏的力反馈，真的有些遗憾。当然作者在Readme中也有说明，表示目前也只能支持Cave机板的游戏，因为这个机板是支持力反馈的，希望能在不久的将来能继续更新，让更多的游戏支持力反馈。

FinalburnFF的最大意义在于增加了力反馈功能，在界面外观上没有任何新鲜的改进。而且在选择游戏的时候，少了很多能选的游戏。你所能看见的，就都是支持力反馈控制的了。

FinalBurn Alpha



在众多的Finalburn Hack版中，只有Finalburn Alpha给笔者的印象最为深刻。首先从容量上来说，FBA就令其他任何Finalburn所望尘莫及的了（8.14MB），这比官方版本足足大了20倍。而且支持包括CPS1、CPS2、Cave、NeoGeo、Toaplan和Taito Rainbow Islands/Operation Wolf/Rastan，也就是说，FinalburnAlpha不但集成了Finalburn的速度优势，也同时具有和kawaks等兼容性很强的模拟器匹敌的游戏支持能力。呵呵，也不枉费这8M多的容量了。



在Rom的管理方面，FBA与Nebula非常像。当然，Rom的检测方式也是严格遵循了Romcenter和Clrmame的命名。值得一提的是，FBA还能开启全屏幕最大32位的颜色数，如果你的机器够劲，颜色会更炫目一些。

界面方面，FBA与官方的版本可以说是截然不同，感觉上有点像是Kawaks。设置方面也要比官方的Finalburn强很多，特点是设置种类繁多。很多需要调整ini设置的地方，在这个FBA里面都能使用菜单进行设置。

FinalBurn Alpha Combo



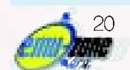
从名字中我们不难看出，Finalburn Alpah Combo是根据Finalburn Alpha改编的一个集成版。不过，相对于FBA来说，FBA Combo的容量可是平易近人多了。至于功能方面，则会比FBA稍逊一筹吧。而且，下载来的压缩包里面竟然没有包含联网工具所需要的kailleraclient.dll，害得笔者还得到FBA里面把那个文件拖过来，才能正常运行。



该版本看起来像是FBA的简化版，稍微有些缩水。用的时候，没有什么不正常之处，只是总是感觉要比FBA差一些。至于说为什么介绍这个FBA的Combo版，笔者是出于对那些希望使用FBA又不希望过大占用硬盘空间的朋友来考虑的。

结 语

关于Finalburn的Hack版本其实还有很多种，笔者就不再一一介绍了，比如国内的几位模拟器爱好者也曾经发布过一个FBCPScn，并且有了不小的用户群，而其他国家的模拟器爱好者也按照类似的模式发布过Finalburn的Hack版，但是有很多随着官方版的再次复出也烟消云散了。虽然官方版复出对于Finalburn是一种完善，但实际上很多经过Hack的Finalburn的效果在今天看来都是要胜过官方版一筹的。当然，也有很多Hack版并没有什么自己的特色，只不过是将官方版的Finalburn的Rom检查数据库更改了一下，能够简单运行一些游戏，这样的Hack版Finalburn自然很快就淘汰了。现在已经有很多的Hack版，笔者已经找不到下载了，即使找到，个人认为，实际的使用价值也并不比今天我给大家介绍的这些好。我想，笔者今天所找到的Finalburn Hack也是目前来说实用价值最好的一些。当然，如果Finalburn的运行速度再配合一些很实用的周边软件，例如说一些作弊器软件，优化前端软件等等，Finalburn的效能将可以发挥得更好。而这些问题，就有待于读者自己继续摸索了，本文的作用只是起到一个抛砖引玉的作用。



D3D与OpenGL简介

文/AP

现在很多的3D模拟器都需要用到D3D与OpenGL，因而适当了解一下这两者，或许会对我们更好地使用模拟器有很多帮助。要想弄清楚到底什么是Opengl什么是D3D。首先要知道OpenGL和D3D都是图形显示的API（Application Program Interface）程序，也就是程序界面接口。而很多时候人们都把D3D和OpenGL分得很清楚，D3D主要是娱乐方面，而OpenGL则面向专业部分，但是实际上两者的区别并不是这么明显。因为作为3D API程序是否被用于专业用途是没有什么确切标准的，很多D3D的功能都要比OpenGL强大很多，所以以现在的眼光看来，不管是OpenGL还是D3D都只是一种接口标准而已。只是相对来说D3D的内容方面更侧重于多媒体娱乐。

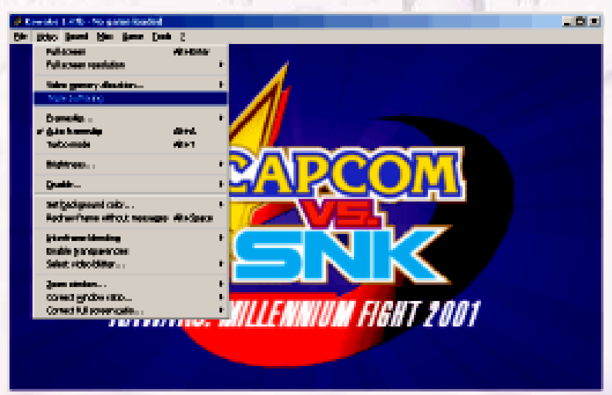


那么我们下面就来仔细说明一下D3D与OpenGL，首先说D3D。





D3D的全称是Direxts3D，它是DirectX的一部分，而DirectX中包含有Direct Graphics (Direct 3D+Direct Draw)也就是D3D和D2D了、Direct Input、Direct Play、Direct Sound、Direct Show、Direct Setup、Direct Media Objects等多个组件，而目前的DirectX（以下简称DX）则只是在3D显示方面很下功夫，其余的功能发展缓慢，因此给人的印象就是DirextX就是一个3D API。但是实际上，DirectX的初衷却是一个完整的多媒体解决方案，在DX5之前，都是Glide一统天下的局面，即使是当时最专业的OpenGL在游戏方面都无法与3DFX的API叫板。在DX5之后，D3D技术开始走向成熟（DX1的时候D3D是直接控制硬件的底层接口），这个时候Glide的辉煌已经开始走向没落，而DX5上最有名的就要说是《古墓丽影3》了，这是DX走向成熟的标致。当然这个时候的DX还不足以与OpenGL叫板，因为当时最好的游戏仍然是选择OpenGL的接口，因为OpenGL的速度方面要成熟一些。因此像《Quake2》、《Helflife》还是被OpenGL统治着，直到DX7的发表，随即产生了一个GPU的概念，也就是将硬件的T&L核心引入了D3D API，虽然事实上OpenGl中已有相关技术，而且很多专业领域都在应用，但此前从未在民用级硬件中出现。



GPU实际上是一组图形函数的集合，而这些函数由硬件实现，主要用于处理3D游戏中物体移动时的坐标转换及光源处理。在这之前，这些工作都是交给CPU来处理的，很明显，硬件TL的引入给CPU减轻了负荷，到了DX8之后，D3D的性能开始赶超OpenGL，引入了Vertex Shader和Pixel Shader等高级3D特性。这个时候的D3D显卡开始走向成熟，一个很重要的标志就是3DMark软件权威的确立，很多D3D强大的显卡在游戏领域大发神威。分别出现了两个比最强的显卡制造商，ATI和nVIDIA，它们的关系比CPU中的AMD和Intel还要微妙。而到了DX9之后，DX技术进展缓慢，目前的D3D显示卡也只是在拼命提高速度而已。说到D3D技术在模拟器中的应用，那就相当多了，最明显的就是各种3D游戏主机的模拟，并且D3D在2D画面增强方面也有一定的优势，比如3线性过滤，全屏幕X2等都是相当常见的。当然，最强大的要属最近非常火的FSAA技术了，使用之后，能够明显提升画面质量，使边缘更加清晰，减小锯齿等等。





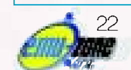
sgi
United States

刚才已经说过，OpenGL侧重于很多专业应用领域，比如著名的3D制作软件3DMax就是支持OpenGL的最好代表。最初OpenGL由SGI发起，后来由独立财团ARB在1992年控制，并以投票的方式制订了Specification（规范文档），并定义名称为Open Graphics Library，也就是开放的图形接口。依靠OpenGL1.1开发的《Quake2》，开始让人们意识到OpenGL应用到游戏制作方面一样很好。而OpenGL的最大优势就是它的硬件无关和高度移植能力，可以在不同的平台如Win-dows 95、Windows NT、Unix、Linux、MacOS、OS/2之间进行移植，很容易就被编译到了



Win9x的内核中，而很多其他的非微软操作系统也只能选择OpenGL，比如现在如日中天的Linux就采用了OpenGL。但是OpenGL也有它的不足之处，首先就是更新相当慢，OpenGL推出1.0后很长时间内，都只是增加有限的一些指令集，而不是像微软DX那样更新。而微软在OpenGL1.4的时候以Vertex技术侵犯了D3D专利为由，对OpenGL指令集的发展进行了打击，因此后来D3D在功能方面，已经可以说是完全超越了OpenGL。

当然在后来的竞争中由3Dlabs倡导的OpenGL 2.0标准就相当先进了，只是我们现在的普通平民显示卡还暂时不会应用到而已。目前的高档显示卡已经可以支持OpenGL 2.0了，例如ATI的RADEON 9500/9700就支持OpenGL 2.0，但是目前价格方面还是离一般用户比较远。至于速度方面，现在很多模拟器对OpenGL的速度支持明显要比D3D快一些。这里比较明显的例子就是Impact，在使用OpenGL的时候，对于很多显示卡来说执行效率都要高于使用D3D的（同一配置，从FPS上面判断）。





对于模拟器支持OpenGL好一些还是支持D3D好一些，要经过实际使用才能知道。例如N64模拟器，使用效果最好的插件就是D3D插件，而OpenGL插件在执行的时候，画面会变得粗糙一些，而速度方面没什么差别。使用PS模拟器的时候，大家一般都比较喜欢用OpenGL，似乎运行的速度更快一些。造成这种差距的原因究竟是什么呢？一般来说，这种情况一个是要看该模拟器模拟的对象硬件情况，另外一个就要看程序员对哪种开发环境更适应了。对于模拟器开发，很多程序员越来越倾向于使用D3D API，毕竟开发起来更方便一些，但是如果是跨平台的模拟器，就只有OpenGL一种选择了。而且很多2D游戏的模拟器也愿意直接调用一些D3D的指令来强化画面。当然，在实际使用当中，因为显卡之间存在执行效能的差异，这样就需要玩家自己判断自己的显示卡到底是OpenGL跑得更快还是D3D跑得更快。一般情况来说，早期的一些显卡，大概GeForce3同档次以前的显卡，也就是支持DX8.1那个阶段，执行效率方面仍然是OpenGL更快一些，而现在的新显卡，比如ATI的RADEON 9700这类，虽然是不断在提升速度，但实际上OpenGL的效率已经不容易再提高了，而且面对竞争的压力，在编写驱动程序的时候，很多精力都投入到了D3D接口的优化和提高上面。因此，高端显卡（非专业卡）的D3D执行能力都要明显好于OpenGL的执行能力。至于具体说OpenGL厉害还是D3D厉害，就要根据各种不同计算机配置来决定了。相对D3D来说，OpenGL对于高速系统内存的依赖不是那么明显。







希望看完本文，能让您对OpenGL和D3D两种主流3D API有一个感性的认识，并在今后的模拟器使用过程当中，使您能了解是什么造成了两种接口之间的速度差异。如果您想自己测试一下计算机对这两种3D API的支持能力，我在这里推荐几个软件，如果是测D3D，那么毫无疑问3DMark是不二之选，虽然很多报道说3DMark由于使用率太高，造成很多厂商驱动作弊的情况，但是它毕竟是最权威的，而且数值也很容易和某个标准进行比对。说到OpenGL性能，Cinebench和KribiBench都是相当不错的软件，至于说我们经常提起的那个SPECviewperf，由于测试项目更多的是面向专业应用领域，对于模拟器或者其他程序运行的参照性不强，因此不推荐使用。最后，希望各位能够在使用模拟器的过程中，更好配置自己的D3D和OpenGL，选择更适合自己计算机配置的方式。







文／PYJJ

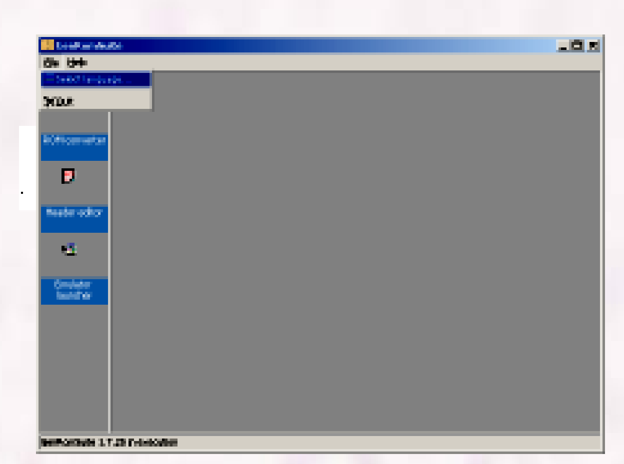
现在家用机模拟器运行效果最好的除了SFC的模拟器之外，我想就要数MD模拟器了，很多老牌的模拟器都可以达到超过原本MD游戏机的运行效果，比如Gens，除了运行速度快之外，画面还能凭借D3D的功能达到强化，而像Kega、Ages、Xgea、Dgen等也都是各有特色。然而它们之间的切换和Rom的管理方面都存在一些不方便的地方，那么如何扬长避短，达到MD模拟器制霸呢。这就是下面我们要介绍的GenRomsuite的特长了。闲话不多说，直接进入正题——GenRomsuite！



GenRomsuite是一个MD模拟器的前端，它不但能管理包括Gens、Kega、Ages、Xgea、Dgen等MD模拟器程序，而且是一款方便的Rom文件管理器。但是今天我们主要介绍GenRomsuite的前端辅助功能，而对于其Rom的管理功能，我们只简单提一下。



■GenRomsuite是一个绿色软件，解压之后可以直接



应用，玩家只需设置好模拟器所在目录和Rom的所在目录就可以了，非常方便。

方法：

将下载来的压缩包解压到任意一个目录中，可以命名为GenRomsuite，这样方便识别，另外把模拟器也解压后分别建立目录，放在GenRomsuite的根目录下。虽然你散放着也未尝不可，但是既然要制霸MD模拟器，我们就要弄得中规中举些。然后分别配置好这些模拟器所在路径。至于Rom，放在任意地方都可以，但是要尽量放在同一个文件夹内，这样比较方便管理。好了，在我们完成了解压、放置文件的第一步工作后，下面我们进入进阶内容。（本期光盘附带有该软件）

■GenRomsuite还可以转换所使用的语言，最新版的GenRomsuite已经包含了中文软件包，方便语言不通的玩家使用。

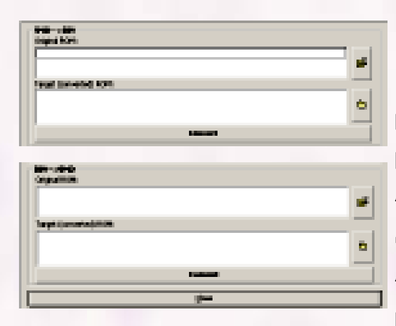
方法：



GenRomsuite可以通过两种方法来改变语言设置，而语言设置文件就放在GenRomsuite的根目录下面，以idi为文件后缀，其中包括了中文、英文和西班牙文，文件名分别是“Chinese(Simp).idi”、“_English.idi”和“_Espal.idi”，我们可以在File下的Select Language项目中设置，同时也可以到根目录下面找到GenSuite.ini，直接将其中“[Idioma]”下面的“FIdioma=”后面加上需要使用的语言文件，例如我们要使用中文就是“FIdioma= Chinese(Simp).idi”，如果使用英文就是“FIdioma= _English.idi”。对于一般用户我们推荐使用中文，毕竟语言通是个很好的事情。

■GenRomsuite可以方便地转换MD Rom文件的格式，从SMD到BIN，从BIN到SMD都可以。

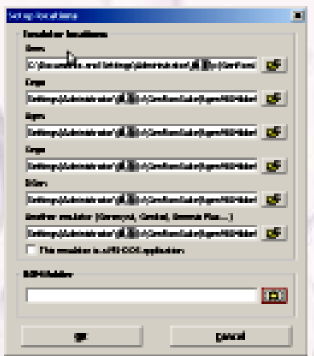




方法：

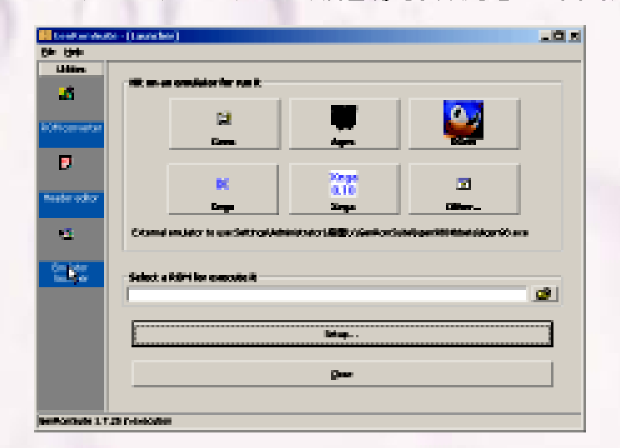
在GenRomsuite的第一大项中，选Rom Converter（文件转换），然后选择Original Rom（源文件rom）和Target Rom（目标文件Rom）就可以开始转换了。这样做的好处就是能够使一些只能运行SMD或BIN的模拟器使用更方便，或者还有一种情况，某个Rom对应某个模拟器的时候，只有BIN或者SMD可以运行，如果改变了文件格式就无法运行了。在这种情况下，我们就需要转换一下Rom试试，说不定就柳暗花明了呢。在GenRomsuite当中，提供了SMD到BIN和BIN到SMD转换的功能。由于字体方面并不是很醒目，转换的时候一定要看清楚位置才行。

■多模拟器之间的切换也是GenRomsuite的拿手好戏，只需要把Rom路径设置好，GenRomsuite就能提供玩家6个以上的模拟器运行这一个Rom，俗话说得好："总有一款适合你！"



方法：

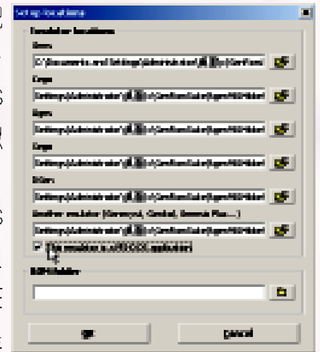
多模拟器之间的方便切换是制霸MD模拟器的必要条件：），玩家可以通过设置第三大项的Emulator Launcher中的Setup选项来配置模拟器前端。其中，可以对应五个常用的MD模拟器分别是Gens、Kega、Ages、Xgea、Dgen，这些都很容易可以从网络上面找到，



性能方面则是各有千秋，这才是我们需要制霸MD模拟器的最终目的。实际上如果你只想玩《幽游白书》、《魂斗罗》这类游戏，用Gens一个模拟器就完全搞定了。

■比较特别的是GenRomsuite还可以支持DOS环境下面的MD模拟器，方法是只要点选"这是一个DOS模拟器"就可以了。但是需要注意的是，这个功能只能对应GenRomsuite所支持的5种之外的模拟器。

方法：



在GenRomsuite能配置的第6个模拟器下面，有一个This Emulator is a MS DOS Application（此模拟器是一个MD DOS程序），这样玩家就能方便使用DOS环境下的MD模拟器了，而且早期的模拟器不但运行在DOS环境下，而且基本都是用汇编写的程序，因此运行速度都非常快，是现在基于Windows的程序所无法比拟的。而实际上，就算在今天，很多程序员都认为DOS实际上才是最好的游戏开发平台，但是由于驱动复杂等问题，DOS的游戏在3D游戏大量出现后，开始变得落寞了（呵呵，题外话）。

■Genromsuite还提供了方便的Rom文件头修改功能，可以让玩家定义个性化的Rom文件头，并且对这个Rom进行特别配置。

方法：



在游戏的Rom文件的最前面区域内，并未存储任何游戏方面的相关信息，而是存储了一些类似垃圾文件信息之类的东西，用来进行一些类似加密或者标注文件特性的工作。在GenRomsuite提供的第二个大选项Header Editor（头编辑）中，提供了对这个部分进行编辑的功能，方式也很简单，直接在第一项中选取一个BIN格式的Rom文件，然后在后面的选项中进行相应的设置即可。由于GenRomsuite是可以选取中文菜单的，因此翻译部分我就不再复述。

另外，关于GenRomsuite的配置文件保存是很容易的，保存设置的文件就只有GenSuite.ini一个，如果你想更换别的机器同样使用该设置，就直接把GenSuite.ini拷贝到新的机器上即可，没有任何注册表遗留信息。

结 语

有了GenRomsuite强大的管理功能，我们就可以很容易做到多模拟器之间的切换，而不必担心繁琐的操作。这样全面制霸MD模拟器，当然是最爽不过的了。当然如果你还有兴趣，完全可以自己动手，再从模拟器本身下些功夫，修改一些模拟器设置文档和文件的内容，达到更高的集成度。希望朋友们看完本文之后也能多多研究其他的模拟器前端，达到全模拟器制霸，哈哈。祝各位玩得愉快！







格斗制造——CPS上格斗游戏的出招简化

文／寂寞

相信在70年代末出生的人都和我一样对CPS上的游戏情有独钟，其中“《街头霸王》系列”更是我辈心目中的至尊。能在PC上玩到这一系列，给人感觉十分亲切。但在键盘或是手柄上搓招是一件很痛苦的事情，其实有三种方法可以解决这个问题：改Rom、写宏、改内存。

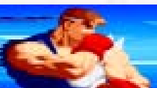
(一)修改Rom



任何一个游戏都是用相应语言编写而成的。因此，如果我们能把Rom反编译过来，找到其中的出招文件并改成你希望的出招方式，然后再编译回去，就能实现简化出招的目的。不过这个方法很困难，没有一定的汇编基础是不行的。在此就不多说了，有兴趣的朋友可以自己找找资料或是写Email给我，大家一起研究研究。

这种方式的优点为一劳永逸，缺点是根性要求太高，不是一般人能做的！

(二)编写宏命令



这是最简单的方法，也是大家常用的方法 ^_^。下面以Nebula sfa的宏来说明这个问题。Nebula的宏比较复杂，它可以针对每一个角色编写不同的宏，在调用角色的时候随角色一起调入，省去了每换一次角色再重新设置宏的麻烦。先打开Nebula\MACROS目录下的sfa文件，我们可以看到如下的文件：

```
[Player1]
    Character=ff84a3,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,a,b,c
    Direction=ff840a,1,0
[Player2]
    Character=ff88a3,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,a,b,c
    Direction=ff840a,0,1
[0]
    Name=Ryu
    Macro1Name=Hadoken
    Macro1Move=D,D+R,R+3
    Macro2Name=Shoryuken
    Macro2Move=F,D,D+R,R+3
[1]
    Name=Ken
    Macro1Name=Hadoken
    Macro1Move=D,D+R,R+3
    Macro2Name=Shoryuken
    Macro2Move=F,D,D+R,R+3
[2]
    Name=Akuma
      .
      .
      .
```

下面解释一下每组的含义：

第一组

```
[Player1]
    Character=ff84a3,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,a,b,c
    Direction=ff840a,1,0
```

这组存储1Player角色的地址和面对方向。其中Character为角色在内存中的位置及其数值，0表示Ryu，1表示Ken等等；Direction表示人物面对的方向，1表示向右，0向左。

第二组存储2Player角色的地址和面对方向。

第三组



[0]

Name=Ryu

Macro1Name=Hadoken

Macro1Move=D,D+R,R+3

Macro2Name=Shoryuken

Macro2Move=F,D,D+R,R+3

[0]为角色在内存中的数值。Name=Ryu为角色的名字。Macro1Name=Hadoken为招式名称。

cro1Move=D,D+R,R+3为出招方法。B(L)为后F(R)为前，U为上，D为下，123为拳（CPS），456为腿（CPS）。D,D+R,R+3翻译过来是下－斜下－前加重拳，波动拳是也！怎么样，简单吧。

图1

查找角色地址和方向的方法如下（假定你已经掌握基本的修改软件使用方法）：以Nebula和EC为例。先启动Nebula，调入sfa，进入角色选择画面如图1，暂停游戏；


图2

启动EC，模拟器选择Nebula，在查找目标内输入“？”，进行模糊查找如图2。

切回Nebula，把光标移动到另一角色上（Ken），呼出EC，在查找目标内输入“！”如图3，然后切Nebula，光标再换位置（Guy），呼出EC……直到只剩下几个地址，然后锁定其中一个地址，回到游戏，移动光标，看看是否人物已被锁定，如果锁定了，就是我们要找的地址；如果没锁定，


图3

再锁定其他的，很容易就会找到。我找到的地址是84A3，再前面加上FF，即FF84A3，这就是Nebula内人物的地址了。分别把它的值锁为0.1.2.3……，看看是哪位角色，就可以直接写在第三组文件中了。至于面对方向，则是这样的：你在左面时输入“？”，换到右侧时输入“！”，然后保持在右侧，按住下，输入“=”，按住后输入“=”……当剩下的值不多时，用“穷举法”即可。

宏命令的优点为简单易学，缺点是能定义的招式太少，比如说波动拳分为轻中重三种，这一项就需要定义三次，占了1/4定义空间（Nebala最多12个）。

㈢改内存

此方法集合了上面两种方法的优点，可以说是目前比较完美的解决方案。



首先我们要了解一件事情——CPS上的格斗游戏是如何出招的。以波动拳为例，其具体操作为“下、斜下、前、拳”。在你正确输入的过程内，内存中会有某个或几个地址发生发生如下变化：你按“下”时，内存中某个地址值为2，同时还有一位地址为一倒数的值；在倒数为0前，你按“斜下”，2变为4，倒数数值重新记数；为0前，你按“前”，4变为6，倒数数值重新记数。这时，你的摇杆部分已经完成了，只剩下按拳这一步骤。在倒数为0前，你按“拳”，波动拳就可以发出，同时6变为8，然后一切数值都归0；如果倒数数值变为0，你按“拳”也不会出波动

拳，只会出拳。所以说，只要我们找到变化为2.4.6的这个地址，把它锁定为6，就可以实现按“拳”出波动拳。同理，锁定为4，即可实现“前”加“拳”出波动拳。至于倒数的数值，由于它一直在变，速度很快，基本上不能锁定。

下面我们开始讲解如何寻找这个地址。所需工具：Winkawaks147 GameMaster sf2ce.zip

①启动模拟器，调人游戏sf2ce，1P选Vega，2P随便。启动GameMaster。

②激活修改器，把HP Time锁定(自己找)。输人“?”，启动模糊搜索。

③按住“后”足够长的时间(为什么？CPS游戏就是这么设计的，蓄力型角色出招前都有一地址不为0，通常为3C，按“后”后开始减少，为0时表示蓄力时间已够)，暂停游戏，然后激活修改器，输人0，查找，应该能去掉一大部分地址。

④回到游戏，放开“后”。等一段时间，激活修改器，输人+，查找，去掉一部分地址。回游戏，输人“后”，不要太久。暂停游戏，激活修改器，输人-，查找。

⑤重复上面步骤，直到剩下很少地址的时候，保持游戏在两个人都没有行动的状态。分别对这些地址进行内存查看，如果其周围大部分数值为0，只有几个为同一数值(如3C)，而且都在同一纵列上，这就是你要找的地址了。记下该地址，这就是该游戏出招判定文件存放的地址段。



至此，我们已经完成了地址段的寻找，下面就要进入最费时间的出招文件查找了。不过先别急，退出模拟器，修改sf2ce.ini文件，把宏定义为d,df,f　f,d,df　d,db,b ……即游戏中出现的摇杆方向，但不要加“拳”或“脚”。然后再启动模拟器，调人游戏，定义好宏所对应的热键，就可以开找了，先不找蓄力型角色，以指令型为先。1P选择Ryu，然后激活修改器，选择即时内存查看(现在知道为什么不用EC了吧)。在任务栏单击模拟器，使其处于活动状态并且保持最小化。按下波动拳的热键，观察地址的变化，这时你会发现有几位地址一直在变，其中8457和844f变化是2.4.6，锁定其中一个8457为6(最大值)，回到游戏，按下拳键，你会发现“拳”不见了，取而代之的是波动拳。而锁定844f时，按下拳键则为升龙拳，然后把值减少到6出现“前”的值4，再回游戏试试，“前”加“拳”是不是变为波动拳了？“斜下”加“拳”变为升龙拳了吧？如此就可定义大部分招式。



不过蓄力型角色用以上这个方法很难，有些蓄力型角色的招式是很难定义的。这种情况该怎么办呢？幸亏模拟器提供了录像功能，我们可以先把成功出招的过程录下来，然后一边回放一边观察内存地址，找到合适的地址锁定就可以了。我用这个办法找到Vega的为8447 843f锁定值都为6，按“前”加“拳”或“腿”即可出后前拳或腿。找出所有的地址，然后在转为EC文件保存，以后在游戏中就可以随时呼出EC进行修改了。

注意事项

①所有人物共用这一个地址段，所以要一个一个改，然后分别保存，用的时候要人物和招式一一对应。

③ CPS2游戏要锁两个地址，第二个在第一个后面，值为2.4.6.8中的一个。

③ CPS2中出现了超必杀，这样对应同一方向同一按键就不止一个了。解决方法有一个，就是简化超必杀。比如说Vega的后前拳为8580 4 6，简化为“前”“拳”，那么“后”“前”“后”“前”“拳”则为85a8 6 6，简化为后“前”“拳”不用蓄力，但速度要快。同理，Ryu的真空波动拳简化为85b0 为8 2，出招方式为“下”“斜下”“前”“拳”。

④这样简化后会有几招被简化掉了，如Ryu的前中拳一类的特殊技，就变为发波了(有所得必有所失)。

⑤这样改还有一位倒数的地址没有改，也改不了。如果刚好你出招时它为0，那么很不幸，你的出招判定不成立，这就是为什么有时候发不出招的原因。



下面送上游戏里面最复杂的豪鬼修改文件。有一招85c8(灼热波动拳)实在是加不进去了。

008580,4;008581,2;008588,4;008589,2;008590,4;008591,2;008598,12;008599,2;0085A8,8;
0085A9,2;0085D8,4;0085D9,2;0085E0,6;0085E1,2;0085D0,8;0085D1,2;0085B0,4;0085B1,2;
0085B8,4;0085B9,2;0085C0,6;0085C1,2;

后记：总算写完了，好累，不知大家能否喜欢。如果有时间，我会再为大家写写如何简化SNK游戏出招的文章。



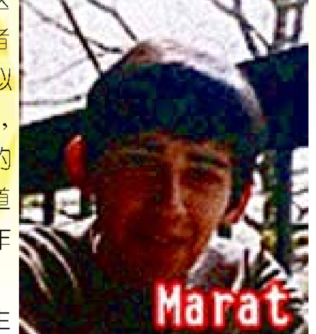


（上）

文／yenanren

打从《电软》“软体动物失算篇”开始，菜鸟我接触模拟器也有7个年头了，可谓是见多识广，对此本人也颇为自负（相田：你也配自负？差远了！编者：不清楚相田的朋友请复习《篮球飞人》^_^）。从第一款模拟器VGB开始，模拟世界就以超越家用机的几何曲线不断进化着，这其间发生的故事有趣而让人怀念。虽然有关模拟动向的最新报道从未间断，但其自身的发展却少有完整记载。于是我整理手中的资料，献上这篇模拟器趣谈，也算是一道大餐（PS2？NGC？）前的甜点吧。

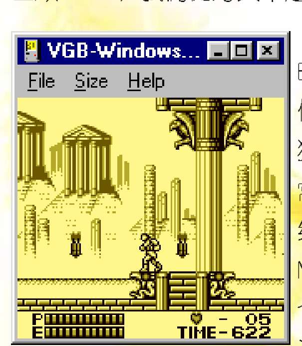
一、模拟器之父



现今的模拟界普遍持有这样一种观点，即VGB的作者Marat是我们不朽传奇的模拟之父。也许有朋友会问，Marat是何许人也？如果您的模龄稍长一点的话，就会知道这位Marat先生及其经典之作VGB的传奇故事。

可以这样说，在EMU诞生之前，“模拟”的概念从未被真正诠释过。很多人都曾有这样一种构想 为什么同为PC制作的软件，家用机上的游戏不可以运行在PC上呢？一定有某种方法可以实现，只是我们还未找到而已。当然，现在看来这种观点是毋庸置疑的。但在当时就会被“有识之士”贬为“胡诌”、“乱弹”。直至有位敢于亲身挑战这个难题的人出现，这位勇者自然便是Marat。恐怕现在已没有人会知道这个大胆且疯狂的构想是如何闪现、捕捉并为Marat付诸实现的，但这个奇迹的的确确产生了。7年后的今天再回顾VGB，我们仍为其卓越的设计理念所深深折服。

GAME BOY VIRTUAL



无论从那个角度看，VGB的技术含量都非常之高，这不仅表现在其自身模拟度上，它独立于系统开发技术等均是非常超前。VGB对应各种操作系统，如OS，Win32，OS/2，MAC，Linux等等。Marat是个狂热的GB爱好者，不仅找寻资料编制GB模拟软件，还自制了GB Dump设备用于导入游戏Rom（这种程序员身兼Coder和Dumper数职的现象在早期模界是很常见的）。起初DOS版VGB不支持声音，后来伴随Win95的流行，作者也推出了Windows版本，在改进了编程技术的同时也开始支持声音模拟和GB Color。随着VGB的基本完善，Marat的这个作品为GameBoy乃至所有游戏机开创了一个伟大的模拟史序，当仁不让地站在了模拟界的最前沿。也正是从这个时候起，无数的编程爱好者和游戏迷加入了EMU的世界，共同演绎了一段永不磨灭的光辉岁月。



安藤の Famicom House

东方模拟之父，哎？虽说这位东方模拟之父也算



是我们亚洲人的骄傲，但凡模拟年龄较老的人，闻其名都不免要皱眉。安藤信明，听名字就知道是小日本的程序员，现在网上还可下载他的作品Pasofami（FC/GB/SFC三合一模拟器）。说起安藤的辉煌期，大概应回到96年，这个年轻人凭借自己的超任模拟软件一举轰动了模拟界。虽然当时的程序只能模拟5%左右的超任游戏（多数是4M和8M的游戏，且不支持缩放，回旋，透明等特效，也不支持声音），但还是引起了相当大的震动（毕竟超任和GB、FC不是一个档次的机种），而程序独创的即时储存与支持手柄功能更可算模拟器的首创之一，东方模拟之父的称号也因此而来。可是，后来因其作品太受欢迎，无数的人（Lamer？）开始使用并散播破解版，给作者造成了很大的损失。安藤一怒之下就出了个1.4版，号称大幅提升兼容性，完美支持声音等等。自然引得许多人跑去下载运行，不料却被删除Windows下所有的文件，重启并黑屏……结果可想而知，在模拟迷（Lamer？）的疯狂咒骂中，这个模拟器和安藤一并湮没了……

二、CAPCOM VS SNK



这原本是两家一流格斗游戏公司的携手大作，如今也被引入了模拟界。自Kawaks开始，“Capcom VS SNK”就成为模拟界最热门的话题，相关机板的破解模拟更被传为佳话，但两款模拟器的真正较量恐怕要追溯到上个世纪。现在，我们就将回到1997年去看看这场大战的始序。



在完成了当时最好的MD模拟器Genecyst之后，模拟界之神Sardu把目光转到了Capcom System机板上来。同MD一样，CPS机板也使用了68K CPU核心，Z80负责音效，YM2151负责音乐。所承载的街机作品恐怕可以用空前绝后来形容，几乎Capcom所有高水准大作都产于此！这款凝聚了无数游戏迷幻想的机板模拟也藉由Sardu的传奇作品Callus开始延续。

从10月份诞生的第一版到1月份的0.30版，虽只有3个月时间，但Callus已可像模像样地运行十几款游戏了。看得出在FC模拟器和MD模拟器上获得的成功开发经验起了很大的作用。



唯一的遗憾就是在声音模拟上存在瓶颈，而且CPS招牌游戏《三国志2 赤壁之战》也没有被支持。在随后的研究中Sardu发现《三国志2》使用了一种全新（加密）声音系统Qsound，这是一种基于硬件虚拟环绕音响的技术。这项技术原本是为了对付日益猖獗的盗版，现在却成了模拟的一大障碍，不过最后还是通过Hack技术解决了这个难题。

此后，更多的CPS游戏被加入支持列表，7月份推出0.42更是DOS版和Windows版（DirectX技术编写，全面使用了Windows各项先进技术）同时首发，完美实现了CPS机板模拟，Sardu也以此创造了模拟史上的又一个不朽传说。



就在Callus如火如荼发展的同时，Sardu又将目光瞄上了CPS2。在仔细研究CPS2机板后，Sardu得出结论，只要CPU Rom加密部分被破解，CPS2模拟将易如反掌。显然，这个宣告给人们带来了极大的惊喜，无数的模拟迷都给他发邮件对他的工作表示赞誉。然而事情的发展却远没有预想中的顺利，随后展开的破解工作陷入了僵局，无论Sardu如何尝试，解密工作均以失败告终。在否决了所有可行的方案后，Sardu只好选择暴力破解，鉴于此项工作的特殊意义，Sardu向网上寻求帮助。无数的游戏迷加入了破解行动，虽然所有人都为争取这一伟大成就的实现倾



尽全力，不料最后仍然找不到任何突破口，在残酷的事实面前，Sardu不得不宣布CPS2的模拟完全失败……这就是当年轰动一时的“CPS2加密事件”。

也许是自觉“罪责难逃”，Sardu放弃了手头上所有工作另谋高就，永远离开了模拟界……

当然，这项伟大工程最后还是被Razoola和Dave顺利完成，有鉴于CPS2破解的时间段，相信许多读者都了解得非常清楚了，所以这里就不再叙述。

下面再来看看SNK的情况。在CPS1的热潮过后，国内最火的机板便是SNK MVS。这块产于90年的机板，先后以《真侍魂》和《拳皇》为代表而称霸街机界。虽然MVS机板同CPS一样，使用68K CPU核心，Z80和YM2610芯片负责声音部分，但两者的模拟之路却是大相径庭。



NeoRAGE是早期MVS模拟家族中最杰出的代表，它诞生于97年，由两位瑞典程序员编制。NeoRAGE初期也仍然是DOS版，在速度方面表现得非常优秀，基本上P133，32M内存就可跑满60FPS，可惜在声音的模拟上同样是毫无建树（这里应该说明一下，声音系统的模拟远不像多数人想象的那般简单，其技术含量丝毫不逊于CPU等模拟难度，而精确的声音还原更是无数模拟器作者的挑战目标）。

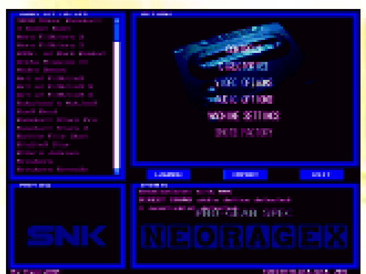


NeoRAGE的编写工作一直和瑞典的Dump Romlist组织有着密切的联系，早期所模拟的游戏基本上全来自于此。在0.2C版发布之后，NeoRAGE已经可运行《合金弹头1》、《KOF96》、《饿狼传说》等大作，可以说发展得相当不错，但有些人始终就是不满意。由于当时Rom Dump组织之间的恶性竞争，许多MVS游戏以不正常的速度放出，相比之下，NeoRAGE对这些游戏的支持总显得慢一拍，从而引起了许多Lamer的不满，当然这些抱怨对模拟器开发进度无法起到决定性作用，于是就有“高手”自己动手，对NeoRAGE进行了Hack，去掉了程序中对游戏Rom CRC校验的限制，使得NeoRAGE提前支持了《天草降临》、《合金弹头2》等超大作，在模界引起轩然大波。当时有相当一部分网友都对黑客的行为表示声援。说实话，那时我对NeoRAGE的做法也不是很了解，既然可以支持这些游戏，为什么要刻意屏蔽呢？这下被捅破了天窗可是有得难看了。现在看来这些想法是非常幼稚的。



此种行为让NeoRAGE的作者异常恼火，并立即宣布模拟器停止开发。在这如晴天霹雳般的噩耗传来之时，人们才开始惊讶、追悔，以致茫然失措，更多的人开始抱怨黑客的不耻行为。这和今天的Kawaks是何其相似，似乎正确的认识总是后觉于无可挽回的损失。





NeoRAGE开始了长时间的沉默，其间有消息传来，称作者并未终止开发，只是放慢了进度，这多少也给失望中的人们带来了一线希望。就在人们耐着性子等待之时，半路突然杀出了个程咬金，原先一直比较低调的街机之王MAME宣布加入MVS机板模拟。这个消息对NeoRAGE来说无疑是具有相当大压力的，由于MAME的特殊开发模式和雄厚实力，使得其任何竞争对手都不敢正视，短短一个多月时间，MVS的声音系统即被MAME破解，0.34 Beta 6也为模拟迷送来了期盼已久的声音！虽然效果非常糟糕，速度也让人不敢恭维，但毕竟它真正做到了。

在MAME的成功开发中，NeoRAGE找到了自己需要的东西，在仔细分析了MAME的源代码并对速度和性能进行全面优化后，NeoRAGEx终于复出（99年5月）。新版完全抛弃了DOS平台，全面转向Windows家族，不仅完美实现声音模拟（比MAME的音效悦耳动听多了），支持游戏Rom压缩的新特性更是使得32M内存的PC也可运行。NeoRAGEx就如同凤凰一般浴火重生，也是从这一版开始，NeoRAGEx基本定型，剩下的就变为了游戏Rom的破解表演。

虽然NeoRAGEx在推出0.6b版后停止了开发，但它无疑成为了今后模拟界一笔极其珍贵的财产。





责编小记

由于春运问题，杂志几乎延迟了一个月才与大家见面，实在惭愧，而这段时间模拟界也发生了天翻地覆的变化，许多预料中（三个MVS游戏被Dump）和预料外（NGC模拟器出现）的东东都一一出现，我们不得不把文章和光盘内容一改再改，当然献给大家的都是最全最好的^-^。最近仍有不少读者发信问我，现在的模拟器发展是不是太快了，确实，NGC的模拟器都已出现而且能完美模拟游戏，这些主机被模拟了后模拟器是否会停滞不前了？其实不然，只要想一下，我们在电脑上第一次玩到《斑鸠》竟然来自NGC模拟器而不是DC，由此可以看出，不少早期主机的模拟仍然很初步。而以怀旧为主的街机方面，由于过去街机业的兴盛所遗留下的巨大宝藏仍不完全为我们完全所知，更何况还有Naomi、第三代主机互换基板System246等等，模拟器的开发还将继续，而且还有一段很长的路要走，我们只要享受其中不断带来的激动就够了。

微风

街机模拟通告

GURU小组ROM DUMP通告



毫无疑问，Guru小组收到基板的报告几乎等同于MAME的WIP预告，在现在MAME支持庞大的街机基板的模拟优势下，许多游戏被Guru高效率Dump下并随即被模拟，剩下的只是一些我们相对陌生的基板，例如最新收到的Namco System FL基板的《Speed Racer》。在街机发展后期，大量的体感式赛车游戏几乎霸占了各大街机室的空间，对于这类游戏的模拟我们并不感冒。当然，惊喜还是有的，如果说要让大家评论目前最想模拟的街机游戏，相信《电精》一代会以绝对优势胜出，对于这款盖着神秘面纱的游戏，清版动作游戏爱好这者们自然迫不及待地一睹其风彩，而Guru小组也



在1月15号从一批日本捐献者发过来的基板中发现了这款游戏，值得庆幸的是游戏基板和游戏《Legionna》相同，这个基板是已经成熟模拟的，《电精》一代的游戏Rom也能在我们光盘里找到，可惜因为游戏加入了特殊的定制芯片，在解密前无法正常运行，现在我们唯有一起来祈祷了！（笑）

Playmore/SNK新游戏吞食战



相信大家都能理解为何我不用“歼灭”而用“吞食”这个词，继上期让大家玩上《SNK VS Capcom》后，就已经能预料到这个结果，发布《SVC Plus》的EFMP小组首先是把《侍魂零》当作圣诞礼物放出来献给大家，这似乎无可非议，然后同时Dump下来的《合金弹头》五代却也被小组成员泄露了出去，最后就连《拳皇2003》也不能幸免。由于这些游戏都是由盗版上直接Dump下来的，在技术



上基本不存在任何问题，MVS 基板的盗版趋势早已形成，我们只是在玩着二手的盗版而已。当从玩模拟器演变成玩二手盗版游戏，这究竟是厂商的悲哀还是玩家的错？当看着网络上流行的各种为弥补盗版声音、画面问题而补来补去的M1，我们心中还有模拟器所坚持的完美精神么？这类讨论就象被嚼干了味道的残渣，已经没有意义了，既然是单纯的玩游戏，有得玩就好。

关于IGS和CPS3的模拟进展

这两个一度大热的东东最近似乎平淡了下去，只因为与其相关的进度报道几乎没有，虽然还有巨多的人在期待

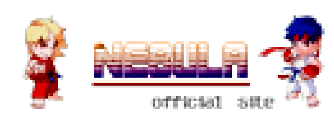




着《大家来找碴》、《街霸第三冲击》、《JoJo》出现在电脑上，但高速运转的模拟界是不会让我们的思想停留在某个地方太久的。关于IGS，从BillyJR那边得知，《大家来找碴》的破解工作已经完成，就是说完美模拟是绝对没问题的，只是Nebula和MAME都完全没有动作，似乎已经遗忘了这款游戏，期待的读者可以去MAME官方论坛发个贴试试（笑）。而CPS3的模拟方面，RAZ、Elsemi、MAME小组都在进行中，并且已经找出了大致的解密方法（类似于当年RAZ解密CPS2的木马嵌入法），但在还没有完全成功前都不会有什么举动，根据这三方的做法，或许CPS3模拟器某一天会突然出现在我们面前。

热衷于提升游戏画面的Nebula

虽然大家都在期待着新版Nebula的发表和Model2的模拟有新进展，但ElSemi却更热衷于利用各类效果来提升



Nebula的游戏画面。继上次从FBA小组那得来制作仿真街机的球面画面灵



经过优化的画面非常完美。

感后，ElSemi又放出了一款名为HQ2x的显示插件，通过这款插件的处理后，画面会变得异常平滑，就象2D的全屏抗锯齿一样，当然对电脑的要求也会相应提高，崇尚画面的玩家们可不能错过！

Winkawaks 1.48发表

CPS1\2和NeoGeo的模拟实在没有什么值得改进的地方，面对层出不穷的新MVS游戏Dump，作者Mr.K黯



然放下自己的Winkawaks，由CPS2Shock接手的Winkawaks也不痛不痒地更新着，指望其支持新发布的三款MVS游戏是不可能的，这版主要是对一些游戏





的副Rom进行补充或改名，另外加入了一个《KOF97Plus》的驱动，这也是一个由盗版商修改的《KOF97》的基板上Dump下来的游戏，叫做《拳皇97风云再起》，和上次的《SVCPlus》一样同为盗版商修改的游戏，测试后实在没发现什么闪光点，额外支持它只是因为它是从基板上Dump下来的而已，其效果甚至比不上我们的Hack版。

Model3的模拟进程



旧纹理缓冲处理方式。

这款唯一的Model3模拟器确实可以称作是见图不见影，就连模拟的名称也还叫"Model 3 Emulator"，不过进度截图倒是更新的异常频繁，这其中还得归功于Guru小组的鼎力支持，《Sega Rally 2》和《Virtua Fighter 3》都已经模拟完成，另外制作小组为模拟器加入了新的纹理缓冲处理方式，画面自然是飞跃，大家看看这两图的比较。




新纹理缓冲处理方式。

ZiNc将发布新版



这款差不多半个世纪没有更新的街机模拟器并没有停止，虽然我们目前对开发小组的成员完全不清楚，但这个模拟器的能力却是不容置疑，模拟器的发言人R.Belmont透露出这款经典模拟器将发布新版的消息无疑令我等ZiNc忠实拥护者充满期待，作为模拟PS互换基板游戏和Namco System 12基版的ZiNc无论在速度还是画面上都是一流的，也是唯一的。目前开发小组已经把显示插件部分完成，并通过运行《铁拳》在Win32平台和Linux上进行了测试，D3D、OpenGL、软件模拟三类插件都能完好运行，看来新版ZiNc模拟的效果将会有大飞跃。



MAME Dumping Project

这就是MAME官方Dump项目列表，也就是官方已购入或打算购入的列表，这些游戏基板主要以拍卖的形式出售，对于一些基板收集者来说，先不论其游戏的优秀性，单板子的稀有程度就是收集者们骄傲的资本。当然对于我们来说，关注的自然是哪些游戏将被Dump下来：



下面是Gin最近购买的主板游戏列表，每块板大约要花费1000日元(折合为12美金左右)：

–Pachinko Gindama Shoubu （著名麻将公司Dynax作品）

–Pachinko Gindama Shoubu DX(著名麻将公司Dynax作品)

–Super World Stadium原始Rom（Namco System 2上的游戏）

–Chuugoku–Ryu 3 SP（PGM上的中国龙三代特别版）

下面则是SEGA Naomi和Naomi 2 GD–ROMs，每个的花费大约是2000日元：

–Virtua Striker 3 （虚拟射手 III）

–Virtua Fighter 4 （VR战士）

–Mobile Suit Gundam （高达）

–Mobile Suit Gundam DX （高达DX）

–Initial D Arcade Stage （头文字D）

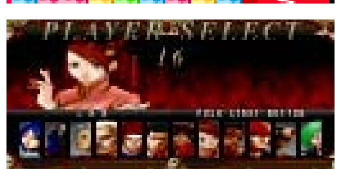
另外，他们在日本雅虎的拍卖网站上赢得了一个非常罕见的Puzzle游戏叫做"Agress"，是Palco公司1990年的游戏，这款游戏值20500日元（大约值美金240元）。

MAME相关

圣诞节是所有人的节日，当然也包括我们模拟界的人，老外们都喜欢在圣诞节把自己长久工作的成果当成圣诞礼



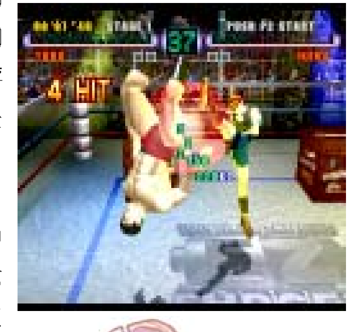




物放出来，MAME小组也不例外，下面来看看这段时间MAME更新的两个版中有哪些内容：

MAME0.78版

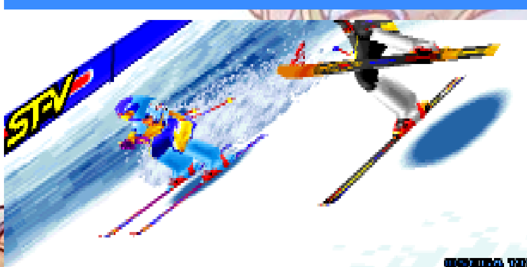
作为圣诞礼物的该版本自然改进非常大，主要是对三大系统：System24、拥有硬盘系统的三维游戏基板Se－attle和PS互换基础板进行了非常大的改进，另外对光枪的支持也改良了不少，还取消了对游戏Rom的8.3命名限制，现在Rom名可以使用长文件名了，在新游戏的支持方面，加入最多的是Namco System 12的游戏和System 24的游戏，完整的游戏Rom已经附带于光盘中。



MAME0.79版

既然新版命名为“Aaron's spring cleaning”，可想而知主要更新内容都和MAME小组的顶梁柱之一Aaron有关，主要修正了他那一堆超高配置的三维游戏，其中主要以Atari / Midway的游戏为主，另外对ST－V游戏的模拟也加强了不少，这其中包括主核心SH2的优化，采用了新的内存系统使贴图正常等。至于对新游戏的支持倒没有非常值得关注的，倒是加入未解开保护的《电精》的驱动令我们更期待。

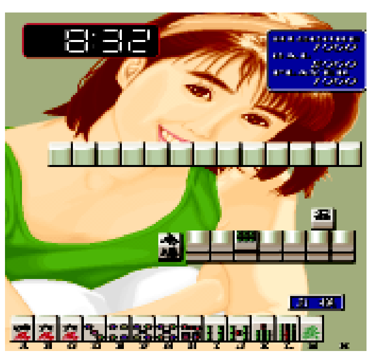






《电子基盘》测试版

相信这款游戏对绝大部分街机仔的意义都非同小可，虽然是麻将游戏，但其影响力在当时来说是不容置疑的，早在去年我就找朋友弄到一块游戏基板给一位国内的朋友Dump，但因为设备因素一直令进度停滞不前，最后仍然得依靠MAME小组的力量：论坛的yong收到了MAME小组Luca.Elia的测试版本，其中包含了《电子基盘》的游戏Rom和只有该游戏驱动的MAME，虽然是命令行版本，但已经达到了完美运行的程度，于是论坛理所当然地掀起了一阵《电子基盘》研究热：换三元、改测试开关、操作技巧都让大家乐此不疲，虽然之前有算分版的模拟，但正宗的《电子基盘》是无可替代的。据Luca.Elia说目前的游戏Rom中仍然有一个Rom是存在很小问题的，需要重新Dump，而且最受欢迎的推倒胡版也仍然未出现，但拥有《电子基盘》的我们已经满足了，这里代表大家向Luca.Elia和MAME小组致敬，在后面我会给大家大致介绍一下游戏的操作和其中最吸引人的换三元的方法。

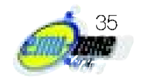


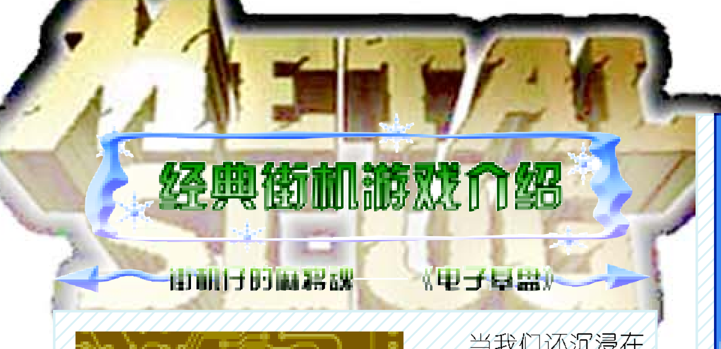


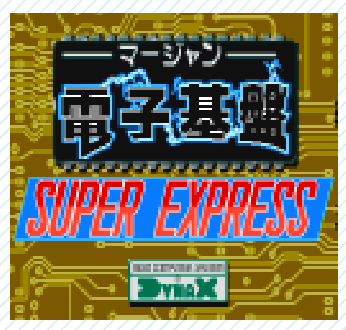
关于新版的发布

继目前MAME 0.79版后，除了加入了《电子基盘》的模拟，几乎没有其他新游戏驱动的添加和核心修正，所以在短期内应该不会有新版发布，而我们期待的《电精》可能要相对迟一段时间，不过这两个版本的MAME的游戏已经足够我们仔细品尝很久了，有期待才最重要。









当我们还沉浸在《吞食天地》时，当我们还不知道Dynax公司是何物时，当我们对麻将游戏的认知还停留在只为满足青春期需要的游戏时，这款游戏降临在我们身边。一开始被它吸引的是其唯美的画面和带H的游戏类型（笑），但逐渐被其另类的爽快和巨大的可研究性所吸引，每次都为胡牌那巨大的火焰声和整齐的刷牌声兴奋，直到大部分街机室把这款游戏当成名副其实的赌博机，把我等没钱的小孩赶出了它的领地。当街机室老板快乐地数着这来之太容易的钞票时，一位来自外地的高手打破了他们的梦，一手三元换牌的技巧随意地胡出了让我们从未想过的点数，老板们也不得不忍痛付出刚赚回来的那叠钱，而对于我们来说，这无疑是赚零花钱最好的途径。通过一个多月每天放学后的观摩，自认为能出师的我们凑足了一大叠小票组成的五元钱向老板自豪地叫出了属于成年人专利的话——上机！

相信不少街机仔对上面这一幕都会非常熟悉，这确实是我们亲身经历的过程，于是，我们的基盘之路就从这里开始。

感想就此终止，再继续就已经超出了杂志可允许的范围了，下面大致给大家说一下游戏的操作和换三元的方法，相信读者中也不乏高手存在，欢迎来信和我交流。

操作部分

游戏操作

出牌：A~M键

摸牌：N键

吃牌：空格键

杠牌：左Ctrl键

碰牌：左Alt键

听牌：左Shift牌

胡牌：Z键

压分（Bet）：右Ctrl键，最高压20分

换牌：A键（212版时为X键，在未摸牌时按），最多五次



系统操作

0键：检查退币率，街机室老板用于检查营收。

减号键：是否清理内存。

F2键：系统服务功能，可观看图片欣赏音效。

等号键：退币，把币清零，过去用于下机。

另外还有游戏的Dipswich设置，具体留给玩家们去尝试^-^。

换三元胡牌

当年就是依靠这招来赚老板的钱，hoho。

原理：因为基盘是有规律运行一定的盘数就会出现换三元的情况，具体相隔盘数是由机室老板设置的，所以以前我们都是通过观察哪台机最近比较少胡，条件差不多成立才去上机的，另外有时也可以采用喂机方法来促进换三元的出现（喂机就是一些小牌可以胡，但点数不多，可以换给电脑胡牌）。

海底换三元简单来说就是在出现三元换牌的情况时，按开始键取消把机会留在最后，再利用换牌功能观看电脑的牌，然后做好自己的牌，把电脑的牌促进为在最后打出自己要胡的牌，然后在最后海底（最后一张牌）通过不断按A键换牌调出三元换牌把牌换成大三元后胡掉，和纯麻将游戏不同，《电子基盘》的胡牌可以通过控制来实现，所以高手的赢面自然高很多，当然运气也是因素之一。

由于版面的关系，不能给大家讲解具体的步骤，下面说一下大致注意的地方，有兴趣的读者可以来信和我交流：

1、提前准备

在预计有换三元的牌开局前，不要把相关的风换掉，因为电脑出牌的顺序是从右到左，利用电脑打风的机会胡牌的成功率比较高，除风以外，其他牌最好做成混一色，而色牌建议不要做条子，因为条最靠右，容易在换给电脑时被电脑破坏。

2、换牌顺序

因为一盘牌只有五次换牌机会，可以观看DONDENZ字右边的黄色箭头了解剩余次数，记得一定要留下最后一次在局尾敲出换三元，一般来说，出现三元换牌后，记下自己的牌，用第一次机会切换过去做电脑的牌；把电脑的牌做好后用第二次机会换回自己的牌看是否被电脑破坏；剩五张左右的牌时用第三次机会切换到电脑准备好让它最后一张牌出自己要的牌；电脑方





最后一次摸牌机会不摸用第四次机会换到自己牌；电脑出了自己要的牌后利用第五次机会狂按换牌键弄出三元换牌。

3、尽量在换三元前凑刻子，因为有时只有两次换牌机会，此时有刻子的话即使只换两次仍然有“四暗刻”的大牌。

另：由于这款游戏带有成人成份，限于杂志的尺度，不能把游戏Rom放在光盘里，好在游戏Rom的容量不大（735k），我把它放在网站上给大家下载（地址为：http://emu.joyie.com/member/weifeng/mjelctrn.zip）只要把光盘附带的模拟器拷贝到硬盘，然后把下回来的ROM拷贝到模拟器的Rom目录里，运行快捷方式就可以开始游戏了。



清版动作游戏系列（ACT）

MICHAEL JACKSON'S
MOONWALKER
SEGA

中文名：外星战将 / 月球漫步者

英文名：Moon walker

年份：1990

制作公司：SEGA

光盘位置：Art\lost\recom\moonwlkb.zip



迈克尔无敌的人气。







早期借助著名电影或著名影星来提高影响力的街机游戏不在少数，例如《异型》以及要介绍的这款《外星战将》，迈克尔·杰克逊作为全球最知名的歌星之一，其独有的舞姿让成千上万的人为之疯狂，这款以迈克尔·杰克逊为游戏主角的动作游戏巧妙地把迈克尔的舞蹈和战斗结合在一起，这种另类的动作游戏在之前确实是闻所未闻的。作为老牌街机游戏制作商SEGA来说，制作这类动作游戏自然是驾轻就熟，主角迈克尔的右手拥有超强的能力，能放出类似气功的能量攻击敌人，利用这种能力过关斩将，把被歹徒抓走的小孩子们救出来。游



戏引入了当时非常流行的蓄力系统，通过蓄力能施放距离更远、威力更大的能量攻击，不过玩家对蓄力的时间必须把握非常准确，如果蓄力超过时间就必须重新开始，而不能一直蓄着等待敌人的出现。游戏的重头戏自然是迈克尔的舞蹈Show，就象飞行射击游戏的保护一样，在危急时候施放可以看到迈克尔的招牌舞蹈动作，舞蹈过后能对全屏的小兵瞬杀，不同的迈克尔有一套独有的舞蹈，配合强劲的摇滚音乐，显得极具魄力，当初我们也是因为游戏另类的特色和热血的摇滚音乐而迷上这款游戏。只可惜游戏虽然是仿三维的场景，但对角色的定位却不够准确，往往会出现对准了敌人却攻击不中的情况，这也算是游戏的一个不小的缺点，当然，游戏的创意和战斗激烈程度是值得肯定的。

场景射击游戏系列（Other）

ウルトラマン倶楽部

中文名：咸蛋超人俱乐部 － 战斗！奥特曼兄弟！！

英文名：Ultra Man Club

年份：1991

制作公司：



光盘位置：Art\lost\recom\umanclub.zip



超人兄弟大结集。

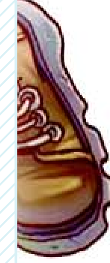






简单并不意味着单调，特别是对于以崇尚重复游戏性的街机而言，简单但经典的游戏不在少数，例如《雪山兄弟》、《清道夫》等，毋须记忆繁琐的操作，也不用担心游戏时间，一切只为了消灭敌人和获得更高的分数，这也许就是为什么这类游戏最能吸引Light Users的原因吧。

超人，小孩子们心目中最伟大的英雄，因为他们是唯一能拯救世界的人，因为他们拥有超越人类的能力。作为制作超人系最知名的游戏公司：眼镜厂，其制作出的这款另类Q版超人游戏确实令人出乎意料，游戏的可选角色非常多，几乎涵盖了早期电视上的所有超人，当然他们拥有的“十字死光”、“高能超声波”等特技也一个不漏，每个超人角色除了主攻技能的不同外，能力上也会按速度、血槽、防御三个属性来区分。因为是Q版的动作游戏，重新绘制的怪物们都变得非常可爱，种类





却有不少，攻击怪物会随机令其掉出各类物品。物品众多是这类游戏的重头戏，除了大量的加分物品外，还有召唤轰炸机攻击、光之镜、加强攻击/防御力的物品，另外还有一种可提升超人们能量的物品，补充能量后的超人能放出比平时威力更大、距离更远的必杀技能，可以清除一条直线上的怪物，这招对于一些躲在障碍物后面的怪物有特效，不过受能量槽的影响，选对时机使用才是关键。由于游戏的关卡比较多，而后期的关卡都有非常恼人的各类障碍，所以如果有两人合作攻关的话不但难度会降低，而且乐趣也会倍增，当然这些都留给大家和自己的朋友一起玩时去体会了。"简单而又有趣"这个早期街机游戏的真缔，在这款游戏中有着完美的体现。

动作射击游戏系列（A•STG）



中文名：突击骑兵

英文名：Shock Troopers

年份：1997

制作公司：SEGA

光盘位置：Art\lost\recom\shocktro.zip

故事背景



George 博士在武器研究方面是世界首屈一指的，其最新研究代号为 Alpha 301 的武器是各大国都渴望得到的东西。一个名为 BSG 的野心组织为了称霸全世界，企图把 Alpha 301 据为己有，但由于 Alpha 301 的研究尚未完成，野心家把目光放在了 George 博士的孙女 Cellia 身上，他们绑架了 Cellia，威逼 George 博士在他们的基地继续进行 Alpha 301 的研究。这个计划被一个以维护世界和平己任的部队洞悉，他们派出了一个突击行动小组去营救 Cellia，而该突击小组的队长正是 Cellia 的男友，一场为了世界和平和拯救爱人的战争开始了（游戏的剧情有点类似全金属狂潮呢）。

游戏鉴赏





火爆的画面；众多的角色；丰富的武器；完整的剧情构成了这款游戏的主体。在街机游戏中这类纵版动作游戏并不多见，而这款则是其中的上佳之作。虽然制作公司 Saurus 并不知名，但游戏中的人物设计并不输于某些大公司，无论是剧情过场还是人物的动作都惟妙惟肖，而突击小组的人物更是个性十足，例如能力平均的帅哥队长 Jackal；性感的 Milky；灵活的 Marie；强壮的印第安人 Rio 以及精通化学武器的胖子 Maru 等，体型和武器的区别对应着每个队员的特长，以适应不同玩





家的爱好，而游戏中的组队模式则可以让玩家同时拥有三个角色，在不同的场合切换不同的人物进行战斗，这一组队模式的加入让人想起了某著名的格斗游戏系列^_^。游戏中的武器系统相对于同类游戏《合金弹头》不遑多让，除了标准的重机枪、链机枪外，还有火焰喷射器、火箭炮等，通过某些特殊的途径还能取得隐藏的武器：Super Gun，这些武器在不同角色手里作用都会不同，使游戏更具有多样性。而炸弹的加入更是区分每个角色能力最明显之处，炸弹的拥有数量和攻击力是成反比的，我们过去非常时兴让副机选择大个子把炸弹都存起来，然后在Boss战中一阵狂丢秒杀Boss，效果确实不错。另外游戏有一个非常有趣的系统，对于敌人的兵士，只要近身杀掉就能100%出现各类奖励物品，例如加分的蓝宝石、敌全灭的红宝石、加血物品、各类武器等，也就是说只要你闪避技巧高，在游戏中是不用愁血槽和武器不够用的，这同时也是取得高分记录的关键。当然要近身杀死拥有远程武器的敌人并且保证不受伤谈何容易，不过这个让人又爱又恨的系统确实令游戏的刺激程度倍增！



除了完整的剧情，多路线的游戏也是游戏的特色之一。游戏开始可以选择从高山、村庄、峡谷三条路线向敌人基地进发，不同的路线不但关卡场景不同，甚至游戏方式都完全不同，有爬悬崖的竖版关卡，有用摩托车竞速的横版射击关卡。从中我们可以看出游戏制作者对该游戏的关卡设计是花了非常大心思的，而曾经还是穷街机仔的我们，自然是选择最容易打，最难死的高山关卡了(笑)。总体来说无论手感还是画面，这款游戏都不亚于《合金弹头》，如果硬要挑其缺陷估计就是没有多样的骑乘系统吧，当然这并不能掩盖其优秀之处，玩过二代的玩家可千万不能错过这一初始作哦！

游戏操作



A键：主攻武器
B键：翻滚闪避
C键：炸弹
D键：切换角色（只有组队模式下有效）

相关技巧



1、按住A键可以定位攻击，无论如何移动都只向一个方向攻击。

2、翻滚过程中角色是无敌的，但翻滚动作前后都能被敌人击中。

3、强烈建议使用队伍模式，因为在切换角色时是无敌的，利用这个无赖招可以令游戏容易许多。

4、因为游戏设定近身干掉敌人肯定能获得物品，但近身比较危险，其实对于某些固定位置的敌人可以翻滚过去近身杀掉，在被一堆敌人围攻时只要切换一下角色，利用无敌状态就可轻松干掉周围的人。

5、在人物选择方面尽量选择移动速度高、炸弹持续时间长的角色，其中最佳人选例如Milky等，男主角的手榴弹数量很多，使用起来也不错。




街机历史翻到1998年，由于没落之势早已呈现，再加上全球经济的萧条，各类街机厅的营业状况逐年下降，由于此时绝大多数的街机游戏相对于家用机来说体现不出足够的特色，导致大量的玩家转向家用机的阵营，而最为权威性的街机游戏大赏也整整走过了12年，98年的Gamest大赏不分项目进行名次排列，给我们展现了一副全新的街机发展趋势。

★GAMEST大赏第一名　超能力大战2012

制作公司：TAITO

★GAMEST大赏第二名　拳皇　1998

制作公司：SNK

光盘位置：art\lost\gamest\kof98.zip

使用模拟器：Winkawaks / Nebula / M.A.M.E / NeorageX

★GAMEST大赏第三名　少年街霸 Zero3

制作公司：CAPCOM

光盘位置：art\lost\gamest\sfa3.zip

使用模拟器：Winkawaks / Nebula / M.A.M.E

★GAMEST大赏第四名　刀魂III

制作公司：NAMCO

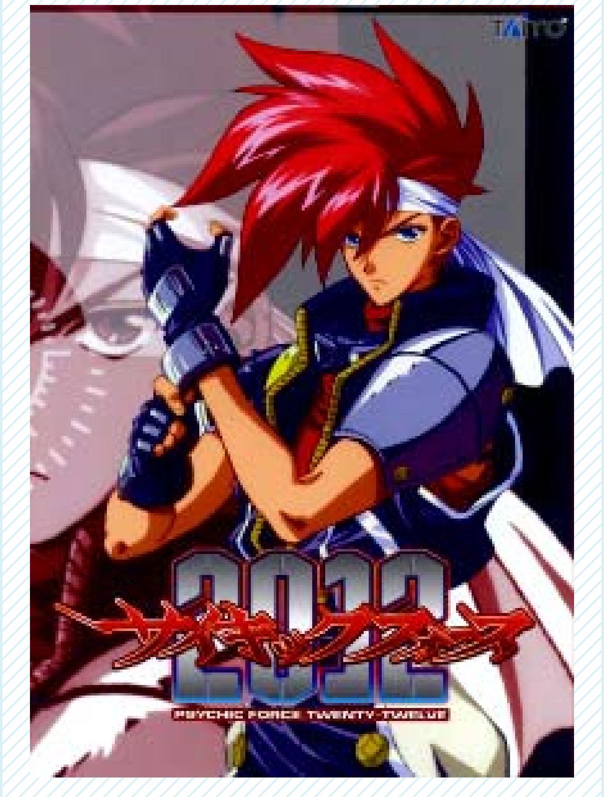
光盘位置：art\lost\gamest\soulclbr.zip

使用模拟器：M.A.M.E

★GAMEST大赏第五名　电脑战机

制作公司：SEGA

使用模拟器：Model3 Emulator



新派三维格斗游戏。

获得本届Gamest大赏的《超能力大战2012》实在令不少玩家大跌眼镜，这款游戏由TAITO开发于自己代号为“Wolf System”的基板上，而这款采用Voodoo一代作为显示加速芯片的基板在当时并不流行，对于我们国内玩家来说更可以说是闻所未闻，我也只见过PS互换基板上的《超能力大战》一代而已。然而是什么原因让这款游戏能一举压制Capcom、SNK等经典系列的续作呢？相对于《铁拳》、《VR战士》等传统三维格斗游戏，玩过《超能力大战》的玩家都能深刻体会到，能控制角色在一个全三维的空间中自由活动，摆脱了传统的地面舞台所带来的临场感是无与伦比的，由于摒弃了跳跃的概念，游戏可以把移动的重点放在冲刺、横向移动等方面，而键位上则给必杀技提供了更灵活的空间，由于构筑于未来的世界和十多个超能力战士华丽



华丽的人设是成功的关键。

的表演，令这款游戏无论在操作性还是表演性在当时都是首屈一指的。借助游戏高自由度的运动方式，利用角





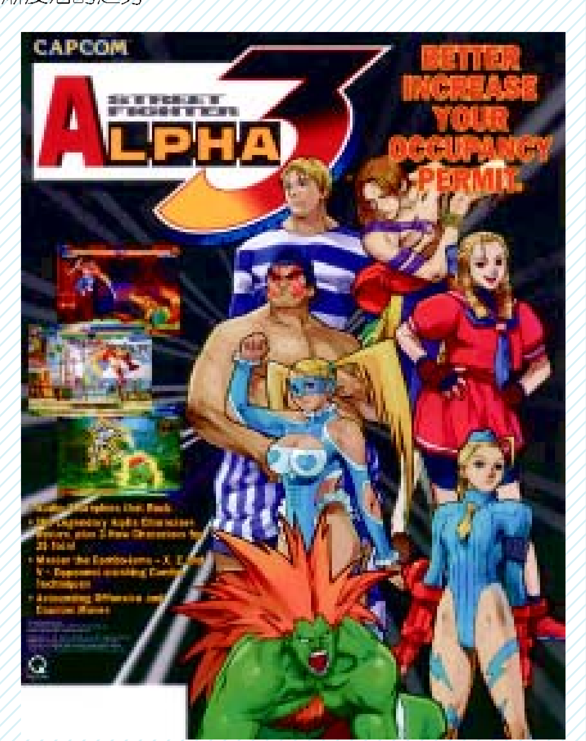
色能力在空间中设置陷阱来攻击对方是游戏最吸引人之处，看来“创新”永远是游戏制作中最重要的因素，这款游戏的成就再度向我们阐明了这个道理。



“《拳皇》系列”平衡性最优秀的一作。

时至1998年，随着玩家们对投币欲望的逐渐降低和三维格斗游戏的崛起，平面格斗游戏已没有了前两年的风光，对于某些并不热衷机厅特有气氛的玩家，在家中利用PS和朋友来一盘《拳皇》或者《街霸》更为轻松，除了这一原因外，平面格斗游戏发展至98年在系统上出现的瓶颈则是这类游戏没落的致命要素。“更多的角色”、“更华丽的画面”、“更炫目的必杀”这类吸引玩家的招牌早已没有原来的效果，厂商们认识到，“更优秀的平衡性”似乎是他们唯一可走的路，《拳皇98》、《少年街霸Zero3》就是在这种理念中诞生。毫无疑问，《拳皇98》是这个系列中平衡性最好的一作，我至今仍对里面的伤害修正爱不释手，当然，数量最多的人物、巨大的角色仍然是重要卖点，而SNK在当时把其宣称为“《拳皇》系列”的最终作也为我们打了一针定心剂。虽然SNK的食言和之后续作的拙劣表现令我们失望不已，但《拳皇98》确实可称为该系列的颠峰之作，这里不得不佩服一下SNK的MVS基板，这块服役了十多年的板似乎潜力无穷，MVS上的游戏虽然颜色有限，但角色表现方面几乎无可挑剔，再加上其良好的稳定性和廉价的特点，直至现在仍然是街机室老板的最爱。

虽然受到SNK的威胁，但老牌街机商Capcom在平面格斗游戏制作上的优势是不会改变的，继大受好评的《少年街霸 Zero2》后，《少年街霸 Zero3》可谓是对该系列的一个总结，同时为了兼顾高低两类玩家而加入了被称为“ISM”的系统，为各类玩家提供不同的攻防系统，让游戏更具多样性。在角色方面，不但让《街头霸王》的人气角色回归，更加入几个原创人物，使可选角色达到了25个，游戏通过一个大的故事背景把每个角色联系起来，至今仍有不少玩家在琢磨着故事的情节（我至今仍然不知道Vega曾在的超能力组织拥有什么样的背景）。虽然从各方面看这款游戏都非常完美，但其成就仍然无法与上一代相比，相对于《Zero2》，新系统让许多人难以理解，人物的增加也意味着平衡性无可避免地降低，这棵长青树走向低潮也代表着平面格斗游戏逐渐没落的趋势……

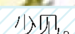


吃力但不讨好的《少年街霸 Zero 3》。

本年度街机游戏类型的最明显变化体现在对战系游戏的升温上，此时的对战游戏已经不限于《拳皇》、《街霸》这类平面格斗游戏，还囊括了各种大热的三维格斗游戏。除了《VR战士》和《铁拳》这两大巨作外，Namco的剑系格斗游戏系列《刀魂》也走出了一片自己的新天地，在冷剑系格斗特色中大胆加入了八个方位移动的系统，横移的闪避攻击成为游戏中攻防的主要手段，冲刺和疾退也让游戏的速度感、节奏感更上一层楼，相对于《刀魂Ⅲ》这类纯三维格斗游戏，SEGA的《电脑战机》则更能体现对战的感觉，操纵性能各异常的机器人在一个区域借助各类建筑物进行攻防，比起面对面的格斗游







画面更优秀的《刀魂III》走了自己的一片天地。



《电脑战机》表达了SEGA对对战游戏理念的诠释。

戏，《电脑战机》对操作者对环境优劣的判断显得非常重要，灵活运用环境的优势来运用各类必杀技对敌人造成更大的伤害让我们为此乐此不疲。SEGA把这款游戏定位在当时的顶级基板Model3上，各种光影效果极为绚丽，“《电脑战机》系列”的成功有很大一部分归功于它的游戏画面，不过由于基板价格的原因，在国内比较少见。

毫无疑问，街机经过了十多年的游戏类型转变，格斗对战类型无论在币的回收率和普及率上都能登上榜首，直到98年Gamest的前五名仍然被这个系列的游戏所包揽，但如果要说最成功的游戏类型，那绝对要算Koanmi的音乐游戏“《Beat Mania》系列”，这类游戏把音乐这个游戏的辅助因素一举提到了主角的位置，游戏中收集的曲目类型非常丰富，除了高节奏感的RAP、Hip-hop，还有柔和的乡村音乐和颓废的街头歌曲等，而以跳舞台作为控制器的改进让我们于音乐的接触从单纯的



跳舞机的风靡使街机游戏组成有了很大的转

耳膜进阶到全身，在众人目光中走上跳舞台挥洒热汗地激动一回，让我们体会到，这就是“青春”！“《Beat Mania》系列”的走热使国内一度产生了一场跳舞毯热，但这类“OEM”的东西无论在气氛还是“脚感”上自然无法和街机相比。

Gamest大赏举办至12届已至末期，而对于熟悉模拟器的我们来说，不难了解到，除了模拟各种老基板上的新游戏外，现今街机系统模拟的进度也大致停在1998年，当时大热的Model3基板目前模拟方面也只走出一步，是否能真实意义地运行在电脑上还需要那款唯一的模拟器的发表。从咖啡厅里的第一款街机到现在依靠各类家用主机互换基板维持游戏量的街机市场，我们通过这12期Gamest大赏回顾了其中最辉煌的一段时光，虽然这段时光已一去不复返，但庆幸的是模拟器把街机里的那些宝贵财富完整地保留下来并在我们的电脑中再现。Gamest大赏让我们能回味到曾经美丽的梦，而模拟器则是找回那个失落天堂的钥匙……

动作游戏永远的经典 超级大金刚

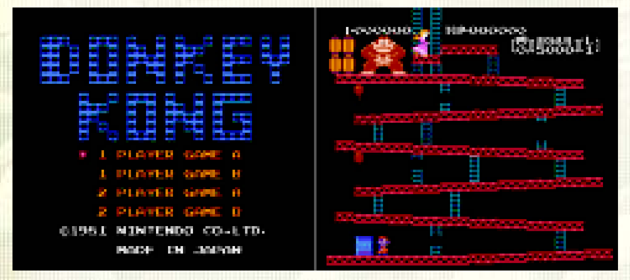
文／狂海の斗士

香蕉！香蕉！！还是香蕉！！！

引子

也许很多人都不知道，现今的家用机巨头任天堂最早却是从街机起家的，当时的看家力作也不是如今红遍全世界《超级马里奥》，而是《大金刚》。

上个世纪七十年代末八十年代初（听起来好像很遥远，实际上也就是二十多年前的事情），当时在任天堂还默默无闻的宫本茂为了摆脱公司在使用欧美动画角色版权方面的限制，决定创作完全属于公司自己的游戏形象，于是在横井军平的协助下于1981年将《大金刚》（DONKEY KONG）搬上了街机。



可以看出《大金刚》部分借鉴了美国动画《大力水手》（当时任天堂已经购买了该动画的版权，准备制作相关游戏，但颇有戏剧性的是《大力水手》发售却落后于《大金刚》两年），两者基本结构非常相似，主角都要对抗身材庞大的对手去拯救美女，不过主角由大力水手变成了马里奥、美女由奥莉弗变成了碧奇，大坏蛋布鲁托变成了大金刚。游戏基本内容是大金刚在屏幕上方不断地抛下木桶阻碍马里奥前进，马里奥则要利用跳跃或者爬梯子躲避木桶。游戏规则简单却非常有趣，尤其是其中的“跳跃”要素，成为了以后任天堂许多游戏的核心。游戏推出后获得了极大的成功，在日本、欧美市场都十分畅销，为任天堂赚了大把的银子，《大金刚》也立刻成为了任天堂的摇钱树，并且在后来的家用机霸主FC上作为主力软件登场。（《大金刚》还有一个与环球影业关于“金刚”（KING KONG）的版权官司，任天堂的律师林肯最后巧妙地赢得了诉讼，才得以保全这个品牌。）



由于《大金刚》在全世界范围的热销，任天堂也很快制作了续集，但成就却远没有第一代高。第二作名为《大金刚Jr》（也许可以叫《小金刚》），内容与前作完全相反，马里奥成了反面角色，囚禁了大金刚，而小金刚则要克服马里奥的阻碍获取钥匙救出大金刚。1984年的第三作《大金刚3》的主角不再是以前的马里奥，改成了一个不知身份的角色，同时游戏方式上也变化很大，大金刚又成了反派，玩家要用手中的武器攻击大金刚不让它跳下来，同时还要防止马蜂盗走花盆。

在游戏业拓荒的初期，《大金刚》为任天堂掘到了第一桶金，但随着1985年革命性的游戏《超级马里奥》出现，原本在《大金刚》中是配角的大胡子水管工马里奥急速窜红，成为了任天堂新的招牌角色，以各种身份不断推出新作品，风光无限，而曾经的主角大金刚却沉寂了下来……

“不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡”（鲁迅语）历史的车轮前进到了公元1994年……





超级大金刚



1994年，《超级大金刚》（美版名为《大金刚王国》Donkey Kong Country）横空出世，游戏采用了最先进的画面处理技术（与SGI公司合作），在16位的超任上表现出了不逊于次世代机甚至略有超越的3DCG效果，在各大游戏展上赢得了一致赞誉。游戏的总销量高达300万份，居然超过了两大RPG巨作（1994年的《最终幻想Ⅵ》销量为255万，1992年的《勇者斗恶龙Ⅴ》销量为280万），在日本最新市场历代游戏销量榜100强上排名第18位。经历了近十年的沉寂后“《大金刚》系列”终于以此为契机，在超任上迎来了第二个春天，再度成为了和马里奥平起平坐的任天堂大明星角色，之后它也以积极姿态在其他游戏上频频露面……这正应了中国的一句老话“皇帝轮流坐，明年到我家”。

《超级大金刚》的制作方并不是任天堂本部，而是由Rare公司代为开发的，任天堂只是负责发行和总体上的质量控制。总部位于不列颠岛的Rare公司原来无甚名气，在《超级大金刚》出现前几乎没有什么人注意过，不过他们却出过一些很有创意的小品游戏，像在FC和SFC上都有登场的“《忍者蛙》系列”就展现了他们独特的创作思路和幽默感，游戏里的青蛙忍者在攻击时身体各部分会被夸张放大，趣味十足，玩过的人一定有很深的印象。任天堂公司慧眼识才，挑选Rare为其开发《大金刚》新作，并给予了大力技术支持。后来的事实也证明任天堂没有看走眼，Rare也由于成功开发《超级大金刚》步入了欧美精英级游戏制作厂商的行列，一跃成为任天堂最亲密的开发伙伴，Rare这个品牌也逐渐成型。

本作继承了FC时期《大金刚》的一些基本元素，比如木桶、香蕉、马蜂、热带丛林等等，但远不是当年只有单一场景、单调色彩的简单小游戏了，而



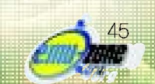
是在16位的超任平台上发生着革命性的变化。就拿木桶来说，就分为DK桶、接关桶、铁桶、大炮桶、奖励桶等，画面、音乐、系统等更是脱胎换骨，游戏标题中的“超级”一词当之无愧，详细情况且容笔者慢慢道来。（题外话，任天堂似乎特别偏爱“超级”这个词，比如《超级马里奥》、《超级银河战士》）

《超级大金刚》的片头动画很有意思，刚开始是老金刚在摇老式的留声



机，放出的是简单却令人无限怀念的FC版《大金刚》主题音乐，但怀念的情绪没持续多久，从屏幕上方跳出了年轻力壮大金刚，用时髦的录放机以强烈的摇滚乐将主题音乐重新演绎，充满现代气息，也暗示了游戏的完全进化。这样的开场方式既能够勾起老玩家的怀旧情绪，也能够充分吸引有叛逆精神的新玩家，可谓一箭双雕之举。

游戏给人最深刻的印象就是其超凡脱俗的画面效果，Rare充分发挥超任的性能，使用了少见的高解析度和丰富的色彩，简直让人难以相信这是16位水平的主机上所能表现的水准。笔者当年看到时下巴差点脱臼，眼珠差点蹦了出来，其优异的表现在十年后的今天看来也仍觉完美。超任基本没有处理多边形的能力，但Rare采用独特的制作技术使得游戏画面具有“次时代”主机播放CG动画的感觉，场景中的一切物体、角色都有着华丽的CG质感和 目的光影效果，美丽得令人陶醉，尤其是水和冰雪的表现。色彩斑斓的珊瑚礁、海鱼、贝壳，不断飘起的气泡和水中波动摇曳的效果等把水特有的那种清亮透彻感表现得淋漓尽致，游玩时神清气爽，效果远超同时期MD上以海洋为题材的《海豚埃科》。而在冰雪世界中皑皑的白雪如同浮雕一样凸现在电视屏幕上，晶莹剔透的冰晶闪耀着冷艳的光泽，有时还会飞起漫天大雪，再配上空旷寂寥的音响，绝对是夏天的消暑良品。同时Rare极为体贴玩家，生命、香蕉等游戏基本信息只是在吃到时才会显示在画面的角落里，然后很快消失，这样游戏通篇都是美伦美奂的场景，没有多余的东西，让玩家不会受到其他因素的干扰而分散精力，能全身心地投入到《超级大金刚》的奇异冒险中。



本作在角色设计上也有独到之处，可操作的有一大一小两只金刚，两者



基本动作类似却有着细微的差异。大金刚（Donkey Kong）系着一条红色的领带，身材魁梧，力量大，对很多敌人都可以一击毙命，缺点是速度慢。身材瘦小的迪迪刚（Diddy Kong）穿一件红色马甲（唔，马甲……），歪戴着顶小红帽，性能与大金刚刚好相反，力量小，很多敌人要踩两下才能踩死甚至根本就踩不死，但速度是它的优势，机动灵活。两只金刚被Rare刻画得惟妙惟肖，奔跑、跳跃等动作流畅逼真，在不操作的时候都会有特殊的表演：大金刚会拿出看家本领大捶胸脯咆哮，迪迪刚则摘下帽子稍显困惑地挠头，如果站在悬崖边上金刚还会做出夸张的站立不稳的危险动作。

虽然提供了两个可选角色，但游戏并不是像其他ACT那样选定一个角色后单独进行，而是始终让两只金刚同时登场，不过只有一只金刚可以控制，另一只则是处于“无敌状态”的“跟班”。当操作角色受伤时就会由“跟班”来接替进行游戏，当然也可以主动按A键或者Select键来换人，方便利用各自的特性闯关。在游戏模式上也别出心裁，有别于其他双人闯关ACT，共有三种模式可以选择：单人玩、双人相互配合和双人相互竞争。单人玩的时候一只手柄就可随意操纵两只金刚；双人配合时主手柄控制大金刚，副手柄控制迪迪刚，两名玩家必须齐心协力共同闯关；双人竞争时则是两人交替游戏轮流闯关。

虽然从外表上看《超级大金刚》与《超级马里奥》的游戏方式似乎差不多，同属动作过关，都是用跳跃来消灭敌人，但两者却有着本质的不同。《超级马里奥》历来都有那种滑溜溜有惯性的操作感，而《超级大金刚》却属于“点到即至”型，没有运动惯性的设定，这虽然有点不合常理但更利于操作，相信也更符合大多数玩家的口味。另外，本作的操作也比较简单，只有两个最基本的动作：用B键控制的跳跃和用Y键控制的打滚攻击，但与其他键配合却能够实现丰富的动作。方向键下+Y键是敲击地面，大金刚专用动作，在有些地方可以打出香蕉，很符合大金刚的本性，但用处却不是很大（可能是模仿电影吧，后来的作品中这个动作就被取消了）。Y键的基本功能是打滚攻击，但有着很多变化。按住Y键不放是快跑，这是“《超级大金刚》系列”中最重要的技巧，可以加快行走的速度，加大跳跃的距离。木桶是金刚的主要武器，在木桶前按住Y键能把桶举起来，再放开Y就可以抛出去打击敌人，用下+Y则是轻轻地放下木桶（在拿木桶上两只金刚略有区别，大金刚是把桶举在头顶，迪迪是把桶抱在胸前）。

游戏的关卡设计极具创意，决不是单调的砍人闯关，关卡的形式变化多端，在水中要游泳躲避海鱼、矿山中要乘矿车在废弃的轨道上前进、木桶大阵里大金刚会像炮弹一样打来打去……让人在玩的时候时刻保持着一种新鲜感。与丰富多变的关卡相比，Boss的设计则要略为逊色，有两关的Boss（大田鼠和秃鹰）完全是之前的强化版。设计精巧的关卡再配合上被Rare精细调整的操作，整体游戏感觉极佳，熟练地控制大金刚游走于敌人之间闯关就能体会到一气呵成的流畅手感，让人玩得大呼过瘾，绝对是顶级的享受。

大金刚和迪迪刚在冒险的途中不是孤军奋战，也会有很多同伴来帮助，动物同伴是《超级大金刚》的一个大亮点。它们藏在与圆木桶不同的方形木箱里，把木箱打破后就可以骑上它们闯关。犀牛是最强力的同伴，头上的独角几乎无敌，乘上它在陆地上就能所向披靡；鸵鸟的长腿可以躲避地面上的小鳄鱼，还能够实现短距离的滑翔（与现实不符吧，似乎鸵鸟是不会飞的）；青蛙拥有超强的弹跳能力，对付



马蜂有特效，缺点是较难操纵；剑鱼是水中的王者，在水中行动自如，而且可以刺飞大部分的敌人；鹦鹉只在矿山关中出现了一次，拿个矿灯照明。除了这些热心





肠的动物外，大金刚的三个亲戚也在游戏中大为活跃，美丽的金刚女郎Candy Kong帮助大金刚存储记录，爱玩冲浪的Funky Kong发明木桶飞机可以自由选关，还有那个FC时期的老金刚Cranky Kong（主角大金刚和迪迪刚就是老金刚Cranky Kong的后辈），它在小屋中安逸地坐着摇椅，除了告诉你一些游戏技巧外还孜孜不倦地说教，包括街机、FC时期的家史，很多对话相当搞笑，玩家们一定不能错过。



FC时期流传下来的香蕉在本作是类似《超级马里奥》中金币的道具，最基本的功能是每吃满100个香蕉增加一条生命，但它比金币还有更大的意义。因为大金刚们冒险的目的就是夺回所有被克莱姆林鳄鱼集团抢走的香蕉，打倒Boss后还会拿到一根贴有Nintendo标签的超大号香蕉。香蕉还在游戏中还起到指示路标的作用，只要跟着香蕉走就肯定没错，而且有时会遇到由大量香蕉组成的方向箭头明确地指明路线（有些像《海底总动员》中的鱼群）。由于香蕉在游戏里有如此之多的功效，而且无处不在，吃到香蕉的音效也很动听，这也导致了“《大金刚》系列”中“香蕉热爱症”的产生，只要看到香蕉就会不顾一切、想尽办法吃到……





除了香蕉之外，大金刚还可以收集每关中散落的“KONG”四个字母，集齐后就可以奖励一条命。另外一个可收集的是四种动物同伴的黄金雕像，当每种集齐三个时就会进入特殊的奖励版面，场景里布满了闪亮的小黄金动物像，而玩家要操纵动物在100秒时间限制里狂吃，每吃满100个小动物像就奖励一条命，那种贪婪大吃特吃的感觉真是非常之爽。在这四个奖励版里还各隐藏有一个特殊的大黄金动物像，吃到它会使小动物像数量加倍（具体的位置请参考后面的秘技）。

《超级大金刚》还引入了动作游戏中少见的完成度概念，在记录画面时可以看到以百分比表示的完成度，仅仅打败Boss通关并不意味着体验了游戏的全部内容，游戏的最高完成度可达101%！每过一个普通关会增加1%的完成度，在游戏关中还有许多秘密的奖励关（Bonus Area），它们也是完成度的组成部分。奖励关大都藏得相当隐蔽，进入方法也是匪夷所思，有的要用木桶砸开，有的要骑乘动物才能进入，里面是相对独立的小游戏，有大吃香蕉、奖人、取黄金动物等等。如果在通过一关后发现关卡的名称后多了一个感叹号就说明已经找齐了本关的奖励关。



在最后的 鱼海盗船上打倒大鳄鱼Boss后，千万不要高兴太早，它只是装死呢，一段简短的字幕过后才是真正的决战。通关后的动画非常有意思，Rare充分发挥了他们的幽默天赋，游戏中出现的所有角色（敌方和我方）都会逐一登场亮相，很像是一场大戏结束后演员出来谢幕，最后还有大金刚和迪迪刚的搞笑表演。

秘　技

①直接玩吃动物游戏：在开始演示动画时连打下和Y键。

②奖励关中大黄金动物像的位置：犀牛 － 难度颇大，要跳到最左边的屋顶，向右方连跳屏幕上方的石头，最后就能看到；鸵鸟 － 在场景最右边，攀最右边的墙壁到最上方然后跳起来飞过去，进去后就可看到；剑鱼 － 从最开始处一直往下游穿过岩石就能看到；青蛙 － 在最左边一直往左上方跳，进入后就能看到。

③开始即有50条命：把光标移到Erase Game，然后再输入B、A、R、R、A、L，成功的话会听到特殊效果音，再开始游戏就有50条命了。

④音乐欣赏：把光标移到Erase Game，然后再输入下、A、R、B、Y、下、A、Y，成功的话会听到特殊效果音，这时用Select键就可以选择音乐。



超级大金刚2 迪迪与达西



1995年，Rare再接再厉，《超级大金刚2》(美版名为《迪迪刚的冒险》Diddy Kong's Quest）继续在超任上登场。携一代的余威，该作再度获得成功，销量为219万。鳄鱼集团不甘心一代中的失败，居然绑架了大金刚，迪迪只有联合新伙伴达西(Dixie Kong)勇闯鳄鱼岛去拯救大金刚。

时隔一年Rare的技术实力更强了，游戏的外在表现更上一层楼，可以说全面超越了前作。金刚的造型更加生动圆滑，场景也更加豪华，给笔者印象最深的是在蜂巢中的几关，四处流动着凝脂般的蜂蜜，还有华丽的半透明效果，宛如梦幻，即使是对游戏持反对态度的家长也会忍不住发出赞叹。在画面、音乐等之外，游戏的系统也在一代的基础上做了很大的改变。迪迪与一代相比没有什么太大的变化，新角色达西是一只雌性的金刚，金色的长长秀发是她的主要武器和工具，可以用头发卷起木桶，可以用头发旋转攻击敌人，最不可思议的功能是像直升机的螺旋桨一样甩动头发实现空中悬停。两名角色之间仍然可以相互交换操作，切换的方式很搞笑，不再是一代中友好地拍手了，迪迪是一脚把达西踢开，而达西是吹泡泡糖把迪迪吓跑。在交换操作之外本作新增加了可以相互配合的设定，用A键可以把同伴背起来，然后再按Y键配合方向键抛出去。被抛出的同伴有一定的攻击力，可以当作武器，或者借助抛出达到普通跳跃到不了的地方，这个设定极大地强化了两名角色的“同伴”关系，增强了游戏的动作性。角色在不操作时的表演仍然保留，迪迪会玩起抛球的小杂耍，而达西则悠闲地喝起了果汁，样子十分可爱。

动物同伴系统动了大手术，去掉了不易操作而且样子也不太讨好的青蛙和鸵鸟，增强了鹦鹉，新加入了弹簧蛇和蜘蛛，而且每种动物除了基本的本领外还增加了用A键使用的特殊能力。前作中鹦鹉只在矿井中出现了一次，这次则加大了它的戏份，而且还分为两种鹦鹉，一种可以口吐核桃攻击，



另一种只能携带金刚飞行。弹簧蛇顾名思义就是身体盘旋犹如弹簧一样的蛇，虽然是蛇但外貌并不可怕，相反，大大的鼻子令它十分搞笑。它有些类似一代的青蛙，也是一跳一跳地前进，但操作要容易一些，其特殊能力是蓄力超级跳跃。蜘蛛是笔者最喜爱的动物帮手了，虽然外貌不是很讨人喜欢，跳跃能力也不高，但特殊能力超群，用Y键可以吐出蜘蛛丝子弹，配合方向键能实现三方向攻击，A键的特殊能力是吐出蜘蛛网，再按一下A键蜘蛛网就可以在空中张开，熟练使用后就可以实现在空中任意行走，有了它闯关如履平地。

前作中的金刚家族继续帮助迪迪和达西。原来用于保存进度的美丽金刚女郎Candy Kong不见了，改成了一个慈祥的金刚老教师Wrinky Kong（黑板上的算数题十分搞笑），在她这里可以记录进度或者购买情报。工程师Funky Kong还是干它的老本行，开发出了第二代的木桶飞机。新出现了一个金刚Swanky Kong，主持有奖问答游戏，在里面迪迪和达西要回答与游戏相关的各种问题，全答对后可以得到香蕉、金币和命的奖励。金刚元老Cranky Kong不再坐摇椅了，而是拄着两根拐杖继续着它喋喋不休的说教，要注意的是它房间的摆设可是非常的有品位，地面上放有巨大的超任手柄，后面还有一台老式街机，前作的青蛙成了笼子里的展览品，而且标价$5（寒……）。

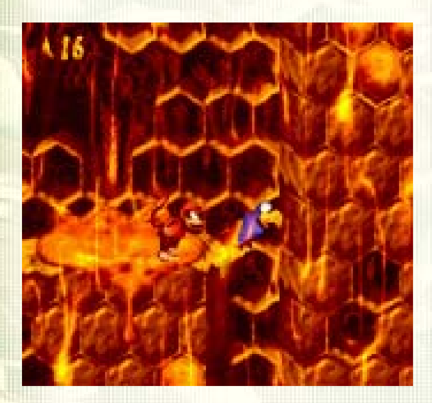
一代中“KONG”字母收集予以保留，而取消了黄金动物像，取而代之的是全新的金币系统，这也是本作最大的亮点。金币共有三种，各有不同的用途，分别是普通的香蕉金币、特殊的鳄鱼金币和有“DK”字样的超大超漂亮的金币。香蕉金币类似于货币，在记录、打探消息、选关的时候支付费用



（怎么亲戚们也如此财迷啊……）。鳄鱼金币用于进入隐藏的里关，在攒够15枚后就可以去每关中拿大棒的鳄鱼处消费，跳入闪闪发光的黄金桶进入



美丽的隐藏关（里关）。在正常的游戏流程中是不能取得鳄鱼金币的，必须在隐蔽的奖励关中得到。奖励关可以看做是由前作的Bonus Area进化而来的，同样在每一关中都会有两个或者三个，都隐蔽在意想不到的地方，进入的花样就更多了：有的是跳进有B标志的奖励桶，有的要用乘骑动物的特殊能力进入，还有的要抱着大铁球炮弹利用大炮把金刚发射出去。为了收集 鱼金币进隐藏关，探索、发现奖励关成为了二代的一大乐趣。DK大金币在每关中都有一个，但比奖励关藏得还隐蔽，可以说是它才是勇于探索者的终极目标。与一代一样，如果本关的所有隐藏要素找齐之后，关卡的名字后会有一个感叹号；如果找到了DK大金币，名字后会有一个DK金币的标志。



Rare在二代里再度发挥了他们天才的制作思想，关卡设计的创新精神远超一代，鬼屋中的追逐战、荆棘丛林中的木桶大阵、游乐场里疯狂过山车比赛、在流淌着熔岩的火山中乘坐热气球、在狂风吹拂的山野里Gone with the wind、大雨中的海盗船、美丽的蜂巢、矿井，还有专门为动物同伴设计的关卡，一切的一切无不令玩家再度疯狂。过关方式也进行了革新，不再是简单地走出屏幕就完事。在每个关末都立着一根旗杆，旗杆头上有不停快速变化的奖励物，大串香蕉、香蕉金币、甚至是DK大金币，金刚需要踩踏杆子前的翘翘板上才能过关。只有起跳的高度足够高、踩踏翘翘板的力度足够强，才能够翘起木桶得到旗杆顶的奖励。顺利过关后迪迪会戴上墨镜扛起放音机大放摇滚，而达西则不知道从哪儿抱出把电吉他狂弹一气，充分表达过关的喜悦。

在鳄鱼岛的最上层，云雾缭绕的大飞船里就坐着游戏的最终Boss，仍然是前作的大鳄鱼，但打败它并不是游戏的真正结局，看完结局动画后还可以继续游戏，还有里关中的隐藏Boss在等待迪迪和达西（要见到隐藏Boss就必须得到所有的75枚鳄鱼金币，完成所有的隐藏关）。在真正的结局里，大金刚和迪迪、达西迎风站在岛上，鳄鱼们驾着海盗船狼狈逃窜。通关后与前作一样是全体角色出场谢幕，最后还有意外的惊喜，依据玩家获得的DK金币数量排出前三名，看到任天堂的另两位人气大明星：马里奥和小恐龙耀西。

俗话说“人无完人”，要说《超级大金刚2》有什么缺点的话，那就是一个字——难。有些关设计的难度令人发指，不费十条八条命很难闯过，最突出的就是那个荆棘丛中的木桶大阵和鹦鹉赛飞了，对玩家的操作手法要求极高，即使侥幸过关也必定大汗淋漓。

另外还要提醒大家的是在网络上流传的Rom中有的是Dump错误的，其Bug就是动物箱子无法直接踩开，必须要用木桶才能砸开。如果你不幸拿到了坏Rom，在第二大关的某一小关时就会无法打开藏有鹦鹉的木箱，被活活困在游戏里动弹不得……

秘　技

①音乐欣赏：选择一个空白记录，然后在模式选择画面上按七次下键。

②欺骗模式：选择一个空白记录，进入音乐模式后再按六次下键。

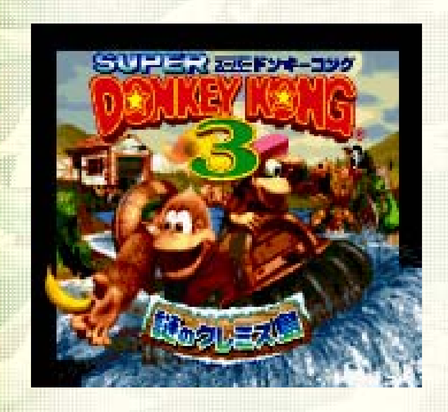
③50人：进入欺骗模式（Cheat Mode）后，输入Y、A、Select、A、下、左、A、下，成功的话会听到迪迪的声音，这样一进入游戏就可以有50条命。

④困难模式：进入欺骗模式后，输入B、A、左、左、A、右、A、X，成功的话会听到达西的声音，在这个模式里没有DK桶，也就是说必须一命通关。

⑤获得全部75枚鳄鱼金币：Rare十分为玩家着想，知道肯定有很多玩家无法集齐所有的 鱼金币进不了隐藏关，所以就特意设计了这么一个体贴的秘技（不过建议大家不要乱用，最好还是努力地寻找奖励关，在游戏中享受探索的乐趣）。从第一关的起点往右走一小段路可以看到船舱，在船舱右边的地板上有两颗孤零零的香蕉。进入船舱里会看到有一个奖人红气球，先不要吃。从船舱出来向右继续前进，注意不要吃到右边那两颗香蕉。当吃到第一串香蕉后返回左边的船舱，仍然不要吃船舱的右边的两颗香蕉。这回进入船舱里吃掉红气球，出来后再往右走去吃那串香蕉，再返回船舱（全部过程中一定不能碰到那两颗香蕉）。第三次进入船舱，在里面就会出现1枚鳄鱼金币，它实际上就是75枚鳄鱼金币！



超级大金刚3 谜之库莱米斯岛



1996年，在两大“次世代”主机SS和PS的夹攻下，曾经有过无数辉煌的超任也终于无可奈何地成为了迟暮美人，然而在这一年发售的《超级大金刚3》（美版为《达西的双重烦恼》Dixie Kong's Double Trouble）却依然凭借历来的人气和卓越的素质获得了相当好的销量，达176万份，也足以成为超任玩家向“次世代”玩家叫板的资本。

超高素质的画面已然成为了“《超级大金刚》系列”的最大卖点之一，三代也没有让广大玩家失望，Rare继续以一丝不苟的精神精心制作了本作，画面在前两代的基础上更加精致细腻，绝对算得上是超任画面表现的最高峰，相信很多玩家都会对片头那一跳一跳的Rare标志记忆犹新吧。本作中鳄鱼集团故技重施，不但是大金刚，就连迪



迪刚也给绑架了（这帮鳄鱼们，或许是Rare，也太没有创意了吧，笑），为了营救同伴，达西不得不独自一人来到了鳄鱼军团盘踞的库莱米斯岛。在这里她从老朋友Funky Kong那里得到了一个新的搭档凯迪刚（Kiddy Kong，Kiddy的意思就是“幼儿”），它年纪虽小却拥有与大金刚相 美的庞大身材，而且好奇心旺盛天真质朴。于是，达西不仅要突破鳄鱼们的阻挠寻找大金刚和迪迪，还要充当保姆的角色照顾凯迪，真是不折不扣的“双重烦恼”。

三代在操作方面继承了二代的完美设计，基本没有变动，使系列的老玩家可以很快上手（在用A键背同伴的时候有很有趣的表演）。地图作了点进化，不再是如前作那样简单的示意图，在虚线上往返于各地，本作地图的设计完全符合角色实际的行走路线，使冒险的世界显得更加真实。改变了以



前需要乘坐木桶飞机选关的设定，不用什么特殊的工具就可以在各关之间任意穿行，不过前两作的天才金刚工程师Funky Kong并没有因此而失业，反而改行成了造船匠，向达西提供在各大关之间往返的汽船，而且还可以用打Boss后获得的零件对船进行升级改造，使达西能够深入岛内的其他地方。

取消了二代中令人不快的记录时收取金币的设定，可以免费记录，还是二代中的老奶奶Wrinky Kong帮忙，但却不是在学校里了。据她本人说是厌倦了学校的生活，退休下来安享晚年（由于她住在地洞里，所以在地图的任何地方都可以到达，这个设计也比前两作要合情理多了）。颇为有趣的是拜访



Wrinky Kong时，她还会有好几种不同的状态，比如坐在沙发上打盹，或者是在电视前戴着眼镜聚精会神地玩游戏，而游戏机就是任天堂的新主机N64。Swanky Kong仍然开办游乐场，不过改变了形式，变成玩迷你小游戏，基本玩法是与老金刚Cranky Kong竞赛投掷石头击打鳄鱼靶子（这次Cranky Kong终于不再教育我们了，汗），搞笑的是有时候Cranky Kong失败后会恼羞成怒狂追主角。

二代中的亮点——金币系统再次进化，变得更加完善。香蕉金币变成了熊银币，用于居住在岛内各处的熊家族。鳄鱼金币变成了B（Bonus）金币，同样是专门用于进入隐藏关，只能在奖励关中得到或者打败某些Boss得到。奖励关的设定也更加严谨科学，全部以奖励桶的形式出现，而且每小关严格限制数量为两个，以中继接关桶为分界点前后各有一个（极少数关





例外)。DK 大金币不再像二代那样藏得那么隐蔽，只要足够细心加耐心应该都能够找到，但取得方式就要大费周折了。DK 大金币不是像二代那样直接浮在空中，而是由一个正面全副武装的鳄鱼拿着当盾牌，正面的任何攻击都会被它用金币挡住，必须想办法抛掷铁桶打到它没有防备的身后，这就需要灵活地利用附近地形和机关了，相当考验智力和操作手法。前两作中用　鱼头的关卡表示方法不再使用，改成了飘有K字的黑旗，在过关后小旗子会显示玩家的成绩，黄色三角旗高



高飘起表示取得了本关的DK 大金币，小方旗高高飘起则表示取得了本关的全部B金币。此外小方旗还有颜色的变化，红色表示用达西攀旗杆过关，蓝色表示用凯迪攀旗杆过关。

动物同伴系统再度变化，大受好评的鹦鹉和蜘蛛继续存在，而弹簧蛇和前两作的主力犀牛消失了，可能是考虑到弹簧蛇难于操纵，而犀牛过于无敌。新出现了一只很可爱的小象(很像迪斯尼动画中的小飞象)，虽然体形和犀牛近似，但不具有无敌的前冲技能，特点在于它长长的鼻子：可以用Y键把远处的木桶吸过来，或者用L键吸水再当成子弹发射出去。另外它还无法潜水，而且非常的惧怕老鼠(汗)，隐藏关中就有一关以此设计，受到惊吓的小象一路狂奔。

除了传统的金币、香蕉之外，《超级大金刚3》新增加了一个收集香蕉鸟的要素，所谓的香蕉鸟是一种身形好像香蕉的小鸟，共13只，被囚禁在岛内的某些秘密山洞里。在地图的某些特殊地方用B键可以撞开这些秘密山洞，在里面可以看到被封印在水晶之



中的香蕉鸟。释放出来的方法是记住画面下方四块水晶闪亮的顺序，再依据顺序按手柄上对应的 ABXY 四键。这个小游戏完全是考验玩家的记忆力，到游戏后期操作序列会非常长。

隐藏关仍然要花费B金币进入，但这次真正成了“隐藏”关，如果不看攻略提示相信没有多少人能够自己找到入口。在第一次改造船后进入中间的湖区，可以看到有四个石柱组成的奇怪地形，按住Y键控制船沿顺时针绕它们不停地转圈(注意不要碰到石柱)，转了几次之后就会听到隆隆巨响，石柱下沉浮现出隐藏里关火山岛，看样子好像是鳄鱼集团的秘密基地。与岛内小屋中的熊对话支付B金币就可以引燃导火索炸开拦路的石头从而进入隐藏关。全部五个隐藏关通过后在岛中间的湖内就会出现一艘潜水艇，这就是隐藏Boss了，打败它后会再来一次结局动画，但这也非真正的结局。要看到真正的结局必须收集齐所有的DK 大金币，再去Funky Kong 船厂那里，它就会把船改造为究极的直升机。利用直升机就可以去地图上其他三个秘密地点解放最后的三只香蕉鸟。然后再去记录点，达西和凯迪就会被香蕉鸟们簇拥着飞到西北方的天界(汗)，去解放被封印的神鸟，从而迎来真正的结局！

虽然《超级大金刚3》制作水平相当高，但也存在一点缺憾，游戏过于强调寻找香蕉鸟、收集B金币、DK 金币和隐藏的奖励关，还加入了很多RPG要素，主要是在各地与熊家族对话，完成它们委托的任务，像买贝壳、送生日礼物、采花、添置炮弹、扳手等。这些要素一定程度上削弱了《超级大金刚》历来的基本玩点——动作，闯关时那种一气呵成的畅快感觉有所下降。不过瑕不掩瑜，这小小的缺点并不妨碍《超级大金刚3》成为超任最后的ACT经典大作。

秘　技

①开启密码模式：在选择进度的画面时输入L、R、R、L、R、R、L、R、L、R，成功后会听到达西的声音，然后就可以输入特殊的密码了。

② 50条命：LIVES，输入后即可拥有50条命。

③提高难度：



HARDR，输入后在游戏中不会出现DK桶。

④更高难度：TUFST，输入后在游戏中不会出现DK桶和中继桶，要想达到105%的完成度必须要用这个密码。

⑤音效测试：MUSIC，进入音乐欣赏模式。

⑥改变颜色：COLOR，输入后达西和凯迪颜色会发生变化，达西变成紫色的，凯迪变成绿色的。

⑦自动记录：ASAVE，每过一关后都会自动记录进度。

⑧圣诞世界：MERRY，输入后奖励关变成圣诞气氛，很有意思。

⑨快速获得所有B金币：体贴的设计依然存在，密码是WATER，输入后开始游戏，进入地图左方偏下的瀑布里，完成记忆顺序的小游戏后就可以获得所有85枚B金币。

大金刚的延续



超任的三部《超级大金刚》之后，Rare作为任天堂的最亲密伙伴继续负责“《大金刚》系列”的开发，在N64上开发了《超级大金刚64》，在GB/GBC上开发了三作超任移植版《超级大金刚》、《超级大金刚2001》，还协助开发了GBA版《马里奥赛车》(提供大金刚的3D模型)。值得一提的是GBC版《超级大金刚》根据GB的机能作了适当变动，关卡重新安排，Boss也都有调整。虽然GB的机能远不能和超任相比，但以Rare出色的技术实力也成功地表现出了豪华的CG质感，让掌机玩家也能够享受到优秀的《超级大金刚》。

除了镇社之宝“《超级大金刚》系列”外，Rare公司还有很多的杰作：超任晚期的另一部作品《杀手学堂》是同样使用CG技术制作的格斗游戏，其精彩的画面、丰富的必杀技和独创的爽快连击系统都一直为人称道。N64时期Rare更是大发神威，其开发的每部作品都在欧美市场上获得极高的评价，而且都是百万级别的大作：《007黄金眼》、《完美黑暗》、《班卓熊大冒险》、《Conker's Bad fur Day》等等。



然而自从进入新世纪之后，Rare在任天堂第二方队伍中的地位逐渐下降了，据电玩业杂志报道，Rare制作的游戏占任天堂收益的比重在2001年仅为9.5%，在2002年更是下降到不足1.5%。步入NGC时代的任天堂已经不是N64时的孤家寡人，拥有了Capcom、Namco等日本大厂的支持，业绩不佳的Rare对任天堂已经不再有利用价值。在NGC上制作完成《星际火狐之恐龙星球》后，任天堂就准备抛出Rare公司的股权。2002年9月24日“软件大鳄”微软公司发表了收购Rare的声明，收购资金总额约为三亿七千五百万美元，这标志着Rare正式离开了效力近十年的任天堂。今后Rare将把Xbox作为主力平台进行游戏开发，传言首当其冲的就是超大作《完美黑暗》的续篇。

随着Rare的离去，原以为再见不到《超级大金刚》了，但没想到2003年下半年在GBA上又出现了《超级大金刚》的身影，虽然制作公司似乎还是Rare，但游戏远赶不上超任的水准，对比近乎完美移植的《超级马里奥世界之耀西岛》，令人怀疑这是GBC的移植版，令满心期盼的本人大失所望。片头那分崩离析的Rare商标令人困惑，也许我们再也不会看到那个闪耀着灿烂金色光彩的巨大R标志了……

谨以此文纪念曾经带给我们无数快乐的Rareware，愿它离开任天堂后一路走好。











该消息来源于任天堂官方站点，消息的宣布与当年GBA SP发售前一样突然。主机的名称暂定为“ニンテンドー ディエス”，英文译名Nintendo DS，任天堂方面称通过该机的发售，将完全改变人们在掌上游戏视听方面的认识。主机最大的特征是采用了上下两块3英寸的液晶屏以及两块CPU处理器，人们先前对DS的猜测是Double Screen（也就是双屏幕的简写），而是机上任天堂官方的声明确是指DUAL-SCREEN，无论怎样，双屏幕绝对会是这款手掌机的最主要特点。

据任天堂官方解释，这部新的主机Nintendo DS并不是GBA的后继机，而只能说是GBA的姐妹机。换句话说就是：这部“DS”将不大可能像之前人们所预料的那样可以兼容GBA游戏的掌机。DS将不会使用类似于GC的DVD光盘，也不会使用GBA的卡带，而是使用一种半导体记忆体，其最高容量可达1Gbit，以下是主机的预定规格：

·¢ÊÛÈÕÆÚ	2004ÄêÄêÄ©
Ô¤¶¨¼Û¸ñ	Î´¶¨
CPU	Ö÷´¦ÀíÆ÷ARM9
ÏÔÊ¾ÆÁ	3Ó¢´çTFT²ÊÉ«Òº¾§×　2£¨±³¹â£©
È¡¼þÔØÌå	°ëµ¼Ìå´æ´¢Æ÷£¨×î´ó1G£©

主机创新之处在于它的双屏设计，任天堂官方称，通过双屏，玩家将感受21世纪游戏的全新体验，例如当玩家在玩足球游戏时，一个屏幕展现的是整个球场，而另一个屏幕则可以聚焦在当前玩家控制的球员身上。

目前大家最关心的无非就是主机的外观设计以及软硬件的价格和形态了，一些爱好者们先后根据自己的想法在网络上发布了大量千奇百怪的所谓“双屏幕掌机”的预想图片，而对于半导体存储器的猜测，很多人认为会是卡带的加强版，但任天堂官方予以了否认，看来任天堂对光盘载体海是不大喜欢哦呵呵，一切的迷题，有待今年的E3大展中公布。



原定以限定版形式发售的FC版GBA SP，最近改为一般化对外发售，而且发售的日期定于2004年的2月14日，也就是GBA SP发售一周年。去年的2月14日，GBA SP曾经凭借与FFTA捆绑销售的优势获得了首日销售的大大成功，而今年这款一怀旧为主题的FC版GBA SP（就是将GBA SP的外观以FC的形式包装起来），更是选择了十款FC时代极受欢迎的名作在GBA SP上的复刻版，这些游戏被取了个名字叫做Famicom Mini，包括《超级马里奥》、《萨尔达传说》等玩家们耳熟能详的经典之作，以下是随机发售的十款游戏列表：



SUPER MARIO BROTHERS	NINTENDO
DONKEY KONG	NINTENDO
ICE CLIMBER	NINTENDO
EXCITE BIKE	NINTENDO
LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
PACMAN	NAMCO
XEVIOUS	NAMCO
MAPPY	NAMCO
BOMBMAN	HUDSON

STARSOLDIER　　　HUDSON

在这个浪漫的情人节，你会再次选择GBA SP吗？



澳大利亚任天堂分部和TOYS R有限公司宣布将于今年3月合作发表一款金色限定版的GBASP。"随着GB系列这些年的巨大成功以及我们近期在GBA SP上销售业绩的上扬，我们接



触了任天堂澳洲分部，决定生产一种澳洲专有色SP" TOYS R公司董事John Redenbach说到，"我们非常兴奋地将这款金色的GBA SP提供给顾客，这次你只有在澳大利亚才能获得购买金色GBA SP的机会"。



另外在得到了2004 Rip Curl Pro的赞助之后，澳大利亚任天堂还准备生产一种以Rip Curl为外壳主题的GBA SP，此举将借助GBA SP的强大影响力，加强Rip Curl冲浪运动以及相关服装在世界范围内的知名度和影响力，从公布的机身图片我们可以看出，流线型的设计非常适合欧美玩家的审美观。



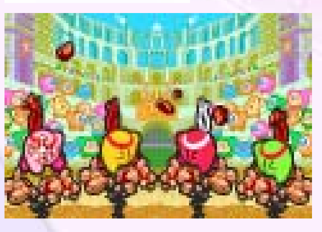
当然不是说澳洲之外的玩家就没有可能得到这些个性化的GBA SP，为了庆祝GBA SP发售一周年，任天堂俱乐部决定于2月19日开始举行GBA SP机身换色活动，隶属于任天堂俱乐部的成员们，可以在各大贩买店对自己的GBA SP外壳进行换色，但每换一种颜色需要耗费600点会员点数。



从GBA到GBA SP的转变之后，任天堂从不乏在主机外壳上下功夫促销的手段，以口袋妖怪为主题的"妙蛙花""喷火龙"版GBA SP即将于2月27日发售，售价12500日元。"妙蛙花"版GBASP采用了绿色的主色调，而"喷火龙"版SP则为红色。两部SP在翻盖的中央分别绘有各自的象征宠物"妙蛙花"和"喷火龙"的图案。



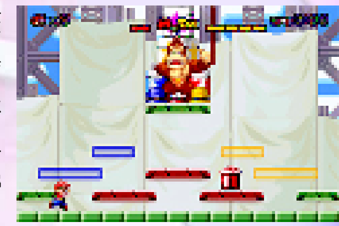
继前作在GBA上推出的FC复刻版大获成功，星之卡比续作镜之大迷宫也将于3月25日在GBA上正式发售，本作将积极强调联合作战的乐趣，在迷宫中很多机关需要多人协力才能打开，游戏中还可以通过通讯机呼唤同伴前来帮忙，不知道刚在《口袋妖怪》新作中用到的任天堂全新应建设备无线通信适配器在本作中会不会扮演重要的角色。更多的信息请关注《掌机地带》杂志。







早先公布过游戏图片的GBA游戏《马里奥与大金刚》已经正式决定于5月24日发售，欧美玩家对动作游戏的热衷程度较高，而早期任天堂在FC上推出的大量简单而有趣的动作过关游戏更是受到很大的欢迎，这款《马里奥与大金刚》很明显带有欧美风格的倾向，游戏的宣传力度也远远没有日式游戏来得大，将原来FC上的游戏在细节方面做了稍微的修改，5月投放市场，看上去还是蛮有趣的。另外《马里奥高尔夫》也将于5月28日登陆GBA。







孩提时代



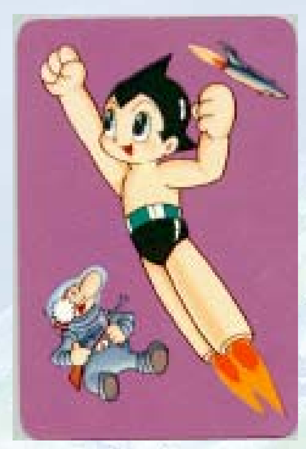
在那个黑白电视的时代，对于那小小的盒子里所播放出来的神奇图像，我们感到既神秘又好奇。当见到以前只有在小人书中才有的静止图片活动起来的时候，我们才第一次接触到了那个叫做“动画”的东西，也是从那时候开始才知道原来这个世界上还有比小人书更精彩、更吸引我们的东西。

我国自己的优秀动画作品并不在少数，并且很多部在国际上都获得过许多大奖。《大闹天宫》、《黑猫警长》等等，这些被奉为经典的动画影响了整整一代人。这一时期国外文化也逐渐渗透到了我们生活中，动画就是其中之一。迪士尼的《米老鼠》、日本的《铁臂阿童木》，可以说这两部是我们最早接触到的国外动画片了。用现在的眼光来审视，这些国外的动画在绘制水平，画面精美度上都比我们国内的要逊色不少。但这些动画之所以会吸引一批又一批的小观众，就是因为它具有动画的本质——简单、直接带给人快乐。《米老鼠》中风趣幽默的对话和夸张的动作，《阿童木》天马行空般的故事情节，这些正是我们国内动画片所缺乏的。



“十万马力，开动！”每当听到这句热血的叫喊声时，我们就知道那一定是在放《阿童木》。在电视机还并不普及的过去，能够挤到好朋友家看上几眼就已经算是很幸福的事情了。而国外动画片也在当时作为一种新鲜的舶来品，引起了大范围的轰动，几乎全中国经历过那个时期的孩子人人都知道阿童木的大名。那个可爱善良的小机器人陪伴着我们度过了一段美好的童年时光。而时隔十几年以后，我们才知道了创造出这样一个家喻户晓的卡通人物的作者，才了解到他对于日本甚至全世界范围的漫画、动画所带来的影响力有多大。他就是日本漫画之父——手冢治虫。

幻想与现实的结合



日本是一个漫画业和动画业极度发达的国家，二战以后涌现出了一大批具有才华的漫画创作者，其中最有名的就是被日本国人誉为“漫画之神”的手冢治虫（注：日本漫画界一直设立着“手冢”奖，以表彰新一代出色的漫画家，此奖项对于漫画作者来说无疑是最高的荣誉）。手冢大神那独有的创作思想，特立的世界观，以及感人至深的故事情节都吸引着读者一看再看。而其漫画作品中都流露出一种对世界和平的期盼，人性灰暗面的反思等等，更将作品提升到一个极具内涵和价值地位。《森林大帝》、《三眼神童》、《怪医秦博士》，这一系列漫画作品中都有一个主题，那就是对生命的尊重。任何一个生命都是无法用金钱来换取的，他想要表达的正是这种积极向上的人生观。由漫

(COMING TO AUSTRALIA JUNE '97)



画改编成动画的《铁臂阿童木》更是开创了日本动画界多集动画的一个先河。

原作中阿童木是以天马博士死去的儿子为原形创作出来的机器人，但因为机器人无法像人类一样成长，愤怒的博士将其卖给了一家马戏团。在经历了一段悲惨的生活之后，阿童木有幸被茶水博士收养，并被他改造成拥有10万马力、7种武器、智力高达460的电子战士，投入到了守护人类和平与正义的战斗中去。可以说阿童木是全日本动漫作品中的机器人先祖，其后大部分机器人作品都或多或少的受到手冢作品的影响，手冢也成为了日本国民心目中永远的漫画艺术之神。

二腕二足人型机器人——阿童木，它有着一颗单纯的



心，难以理解所谓“恶”的意义，面对人类世界中种种残酷的罪恶行为感到迷惑，而从它身上所反映出的一种人类与机器人之间的矛盾，对于科技发达的社会具有很大的现实意义。机器人与人类之间，主次之分，利用与背叛都成为了现今非常热门的话题，我想《Matrix》的Fans一定会深有感触吧。

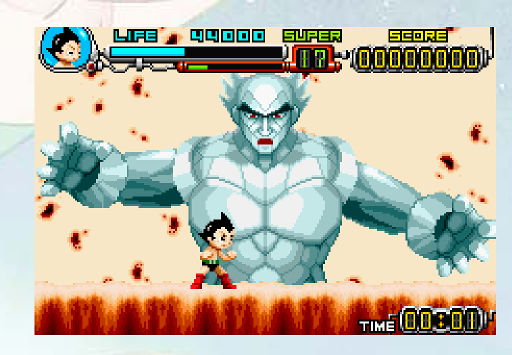
重逢与感动



时隔多年，过去那些看着《阿童木》的孩子都已长大成人，有些甚至还有了自己的儿女。回眸过去那些经历，只能从心中温习童年那份纯真的气息。而现在，那个永远长不大的机器小英雄，带着那份美好的回忆回来了！

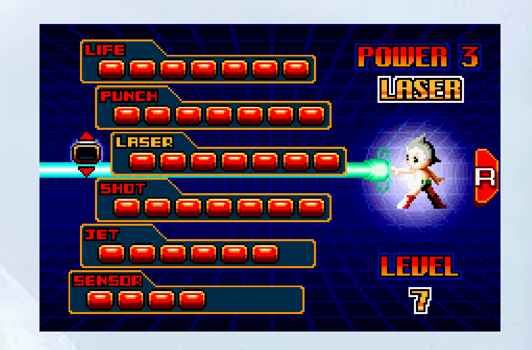
SEGA与Treasure的完美组合，打造了这部可被永久珍藏的GBA游戏。“财宝公司”一个在游戏业界响亮的名字，它的金字招牌就是游戏质量最好的保证。擅长制作ACT和STG类游戏的它带给了我们太多太多优秀作品，《幽游白书魔强统一战》、《火枪英雄》、《斑鸠》，这些有着良好口碑的作品让我们更有理由相信这次的GBA版一定同样精彩。

事实证明了一切，《FAMI通》殿堂赏的评价就是最好的证明。而就是因为这一部游戏，很多老玩家又再度购买了GBA主机，目的只有一个，回到过去那段流金的岁月里，重新细细品位它。



巨大的Boss。

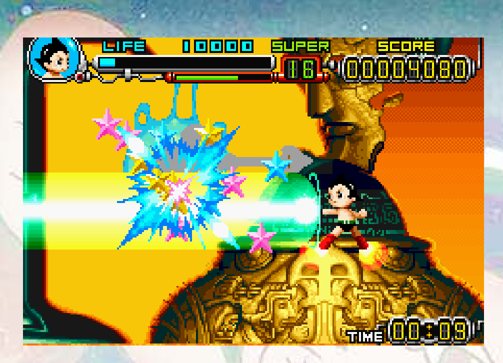
本作的操作手感无可挑剔，加入的Dash设定很好地体现出了阿童木那强有力的速度感，毕竟是10万马力嘛。而随着等级的提升，还可以在空中进行多段Dash，不过对于手感的要求就比较高了。冲刺中带有的无敌时间可以很好地利用到战斗中去，攻击，敌人攻击，冲刺回避，再攻击。在熟练掌握这种节奏感之后，你就会发觉原先难以对付的敌人现在可以轻松搞定了。



数值升级系统。

阿童木所装备武器也是相当丰富，虽然没有原作中那夸张的7种武器，但经典的铁腕、手型雷射炮、屁股机关枪(-_-o)都忠实再现了原作的精彩场面。能量蓄满后按L或是R键就可以发动霰弹机枪和雷射炮了，霰弹机枪的威力不大，可以说是没威力……它的主要目的就是将全屏敌人

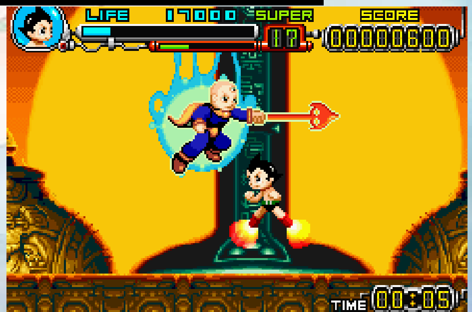




小样的看我射死你。



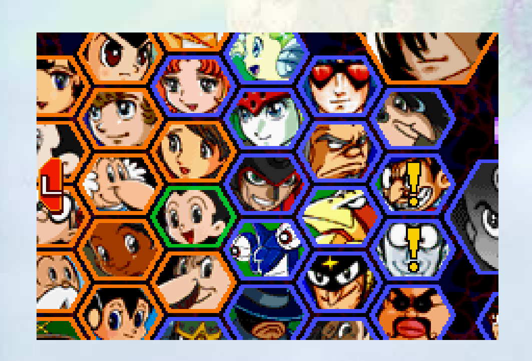
最恶三眼小样。



实力强劲！

定住一小段时间，接着么，用正义的铁拳狂K敌人吧！雷射炮为原作中最强的武器，相信大家都还有印象吧？这在游戏中同样也是阿童木武器装备中攻击力最高的，发动以后从手中射出巨型光束，几乎占据了1/4的屏幕，威力相当可观，是游戏里主要的攻击手段。因为本作中蓄气速度太快了，所以积攒的能量会很充裕。基本上见到敌人上来就一记雷射炮，而Boss们的HP也都高，光靠铁腕这样一下下打太费时间，所以基本上就是靠R吃饭……这样一来游戏就有了一个很致命的弱点——太单调。如果一味靠R来开路，其他连续技根本就没有使用价值了。因此玩的时间一长有些朋友会有乏味的感觉，不过你要是觉得这样玩很爽快的话也未尝不可，毕竟一款游戏只要自己玩得开心就行了，不是么？

一定要二周目！



手冢笔下各具魅力的角色。

游戏难度并不很高，所以推荐ACT高手们还是选择最高难度来进行游戏，这样才能体会到《阿童木》真正的乐趣所在。流程并不算长，但只爆机一遍显然不能完成全部剧情，很多人物图鉴都没有开启，阿童木的各项数值也未能加至顶点。这就迫使那些追求完美过关的朋友不得不进行二周目，而二周目开始讲述阿童木被火鸟带回了过去，所以它对很多事情是知道的，在触发一些剧情时候的对话会与一周目时有所不同，而最兴奋的事情恐怕就是能够收集所有人物图鉴了。

值得一提的是游戏中的人物图鉴设定。图鉴中几乎包括了手冢大神所有作品中的角色，如我们国内玩家很熟悉的森林大帝雷欧，三眼神童写乐等等，并且这些人物在游戏中还会登场，给予阿童木帮助或是作为强大的敌人（游戏中觉醒后的三眼写乐实力极强，堪称恶系最高）。这使得玩家们在回忆阿童木的精彩时又再一次品味了手冢治虫笔下那些充满魅力的角色。为了能唤起过去所有美好的记忆，拿起你的GBA完成所有的图鉴吧！

阿童木精神永存



在阿童木身上我们看到了自己童年的影子，出淤泥而不染，天真又带有一些单纯。而这个可爱的小家伙所有的强烈正义感则教导着我们正确的做人。动漫并不是所谓的洪水猛兽，她可以成为一名陪伴我们一生的良师益友，关键就在于你如何正确对待她。

手冢治虫1928年生于大阪，1989年2月9日因胃癌逝世，享年60岁。在他长达45年的创作生涯中，一共绘制了40多万张画稿，32次获得各项大奖，作品涉及范围广泛。他本人对于日本动漫的影响力之大是任何漫画人所无法企及的，可以说正是他开创了一个新的漫画纪元。虽然他最后停下了画笔，但动漫发展的脚步却永远不会停止，还会有更多的手冢治虫、藤本弘们接下前人所未完的事业，将动漫那颗滚烫的心继续燃烧下去！

ASTRO BOY
(COMING TO AUSTRALIA JUNE '97)

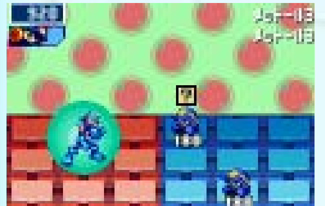




编者按：meteorsyd给我们发来了《RockMan EXE 4》两个版本的详细攻略，我们会在《掌机地带》杂志中给大家奉上详细的流程攻略，而这里仅仅给喜爱该游戏的朋友提供一些游戏的隐藏要素以及攻关要点。更多的内容请关注下期《掌机地带》。

文／meteorsyd

机种：GBA	游戏厂商：CAPCOM	游戏类型：RPG
容量：64M	游戏人数：1人	发售日期：2003.12.09



游戏通关之后读取记录会出现二周目选项，选择之后可以在保留Chip、强化程序、Zenny、HP，以及部分重要Mail的情况下开始二周目游戏。不过你千万不要以为这样会很简单，二周目里敌人会进化成V2，另外更可以得到新的Chip和新的Soul。如果你玩过前几作就会知道：敌人还有V3的……没错，所以说一定要3周目才可以100%完成游戏。(—_—b)

一周目可以得到3个Soul，二周目是两个，三周目得到最后一个。此外还有许多重要的Chip和强化道具，都是必须在之后的两周目里才可以得到的。当然这里的难度比前一周目有过之而无不及，尤其是3周目，绝对可以用噩梦来形容……

◆骷髅门的开法



游戏中有一些重要的道具被骷髅门锁着无法得到，必须要解决太阳少年的事件才能得到必要的开锁道具。

在黑暗4区找到太阳少年，他会告诉你太阳枪在黑暗2区，并告诉你如何给Pet充阳光，最后拜托你把充了太阳光的太阳枪找来。回到黑暗2区与黑暗1区的交界处，与一Navi说话，得知太阳枪已经被人买走了。之后在黑暗6区找到一个来回走动的黑色Navi，花10000Z把太阳枪买回来。之后Plug Out，在阳光下进入网络（就是要从アッフリケ的石像那里Plug In），这样就可以给太阳枪充入阳光，最后回去找太阳少年，发生净化ShadowMan的剧情，之后调查棺材，就可以获得开骷髅门的钥匙了。

◆游戏最后的隐藏网络：BlackEye

在黑暗6区会发现一个平台上有个在冒出黑色物质的洞，但是无法靠近。要进这里实在是很不容易，可以说要达到99%完成度才行。

首先要玩到3周目收集齐所有的Soul。在黑暗4区可以打开一扇门，从这里通到黑暗5区。在一个平台上可以看到前几作的Boss佛洛迪的石像，但是门却无法打开，这就是第一个BT的地方，因为这扇门要求你找全所有150张普通Chip才能打开。不过这个要求还算好，可以多利用10枚Chip的交换机器，只要你运气好或者Chip够多，应该可以交换出所有的普通Chip。

开门交战佛洛迪，胜利后可以得到他的Giga Chip（很厉害的Chip！）。之后Plug Out，就可以开始收集进入BlackEye的必要Chip了。重新回到黑暗5区，会发现多了3个黑色的Navi，对话之后得知他们手里有一张Chip，想要得到就必须以10连胜击败他们（很厉害……我是说敌人很厉害—_—b），打败3个人后分别得到3张Chip。在该区域可以遇到LaserMan，打倒他后，再到这里逛逛，可以随机遇到LaserMan SP，打败他后可得到SP Chip（战斗中有一个水晶，里面是一张Giga Chip，只要你水平够高就可以得到）。

在解决了太阳少年的事件后，在黑暗4区可以随机遇到ShadowMan SP，击败他同样可以得到他的SP CHIP（战斗中也有水晶出现，与LaserMan SP的战斗一样，同样是Giga Chip）。

最后，在黑暗6区，可以随机遇到一种叫エンプレラEX的神灯样的敌人，击败他们后有一定几率得到最后的必要



Chip。这是第二个BT的地方，因为这种敌人如果不用强力的Chip击败，他们会一直回复HP，而且速度惊人……）。

得到这6张Chip后就可以从黑暗6区的黑洞进入BlackEye。从里面的水晶可以得到各个Navi的DS Chip，多来这里跑几遍就齐了。通往2区的门锁着，要求你找全所有的Navi Chip。这就是最BT的地方，Navi掉的Chip只要找到他们并击败他们的SP就可以全部得到，但是还有一些Chip，如果你前几周目没有打开骷髅门得到里面的道具，就很可能要进行4周目了……

千辛万苦找到所有的Navi Chip之后就可以进入2区，里面有前作出现的重要东西——Bug交换机，不过它在这里出现已经没有什么意义了。



里面有6面镜子状的东西，调查之后会与DS的Navi交战（他们会疯狂用地雷Chip和Navi Chip-_-b），最后来到一面大镜子前，会照出RockMan的黑暗魂，并与之交战（没想到最后的Boss反而简单了），胜利后得到一个强化零件。剧情过后再调查镜子边上RockMan的另一个魂可以得到另外一个强化零件。至此，整个游戏可以说99%完结。



◆关于黑暗Chip

之前说了，在战斗中被连续击中，同时没有给敌人造成伤害就会进入低配合率状态（HP下面的状态栏会有变化），这个时候就可以用黑暗Chip了，但如果是处于Soul召唤状态则不会进入该状态（相反，如果处于低配合率状态，也无法召唤Soul）。使用4次之后（HP减少4），RockMan就会进入黑暗状态。这个时候无法变身，但可以直接使用黑暗Chip。如果想要变回去则比较麻烦，必须在一定次数的战斗内不使用黑暗Chip。

虽说使用黑暗Chip的利弊都很明显，但是有一些Chip必须在黑暗状态下才可以使用，比如所有的DS Navi Chip，以及妖刀村正这种比较厉害的Chip。甚至还有一个P.A.需要在黑暗状态下使用才行。所以具体取舍还是大家自己看着办吧。

◆组合Chip（P.A.）

ギガキャノン1：キャノン ABC

ギガキャノン2：ハイキャノン CDE

ギガキャノン3：メガキャノン EFG

ハイパーバースト：スプレッドガン LMN

ヒートスプレッド：ヒートショット BCD、ヒートブイ CDE、ヒートサイド DEF

バブルスプレッド：バブルショット PQR、バブルブイ CDE、バブルサイド DEF

スーパーワイド1：ワイドショット1 CDE

スーパーワイド2：ワイドショット2 LMN

スーパーワイド3：ワイドショット3 STU

フレイムクロス1：フレイムライン1 FGH

フレイムクロス2：フレイムライン2 DEF

フレイムクロス3：フレイムライン3 JKL

マッドファング1：ツインファング1 ABC

マッドファング2：ツインファング2 OPQ

マッドファング3：ツインファング3 FGH

マグショック1：マグボルト1 BCD

マグショック2：マグボルト2 EFG

マグショック3：マグボルト3 ABC

ジゴクホッケー1：エアホッケー1 DEF

ジゴクホッケー2：エアホッケー2 IJK

ジゴクホッケー3：エアホッケー3 UVW

ヘルブーメラン1：ブーメラン1 LMN

ヘルブーメラン2：ブーメラン2 LMN

ヘルブーメラン3：ブーメラン3 STU

ドリームソード：ソード E/ワイドソード E/ロングソード E、ソード L/ワイドソード L/ロングソード L、ソード S/ワイドソード S/ロングソード S、ソード S/ワイドブレード S/ロングブレード S

ギガカウントボム：カウントボム JKL

ボディガード：カワリミ M/ナビスカウト M/ムラマサブレード M

ポイズンファラオ：ダークホール */ダークライン */ポイズンアヌビス A

パイルドライバー：ガンデルソル1 G/ガンデルソル2 G/ガンデルソル3 G

ダークメシアネオ：ダークライン */バグチェーン */フォルテアナザ-X（必须为黑暗状态才能使用）

ダークメシアネオ：ダークライン */バグチェーン */フォルテX（必须为黑暗状态才能使用）









日本最大规模的对战格斗大赛——第二届ARCADIA杯“斗剧”大赛将于2004年正式开幕（日本官方网址：http://www.tougeki.com）。

这次比赛与以往相比最大的不同之处就在于——中国将派代表参赛。

去年的“斗剧”大赛，韩国的代表选手就已经参加并且一举获得了《KOF2002》大赛的亚军。而今年，除韩国将继续派代表参赛外，台湾也获得了《KOF2003》和《VR4》的参赛权。

国内自2003年11月起，从事上海街机比赛活动的DIEGAME（http://www.diegame.com）开始申请“斗剧2004”的海外预选名额。最终，上海的知名游戏机房“卢工电玩”和“烈火游戏机娱乐”，成为“斗剧”指定的中国赛区预选店铺，《KOF2003》和《侍魂零》两个项目的海外预选名额首次登陆中国（其中《KOF2003》有一个名额，《侍魂零》有两个名额）。

预选的出线者，将获得于2004年5月赴日本参加中日韩－亚洲地区最强格斗阵容的“斗剧2004全国决胜大会”对决的资格。

本次国内预选的两个项目具体安排	
侍魂零	
举办地点	上海市江宁路77号4楼 烈火游戏机娱乐
举办时间	2004年1月26日
比赛形式	个人战 淘汰赛
报名开始日期	2004年1月3日
报名截止日期	未定
游戏机房报名	在上海烈火游戏机娱乐报名，请至烈火游戏机娱乐服务台索取本次大赛概要，并填写报名表（请务必填写真实姓名、住址和联系方式，以便及时得到比赛相关最新情报）。
网上报名	上海以外地区的参赛着可在网上报名，即将开通。
KOF2003	
举办地点	上海市徐家汇路358号3楼 卢工电玩
举办时间	2004年2月21日
比赛形式	个人战 淘汰赛
报名开始日期	尚未开始
报名截止日期	未定
游戏机房报名	在上海卢工电玩报名
网上报名	上海以外地区的参赛着可在网上报名，即将开通。
本次斗剧中国预选赛报名均为免费	

斗剧中国预选赛比赛规则

共通规则

1.玩家可同时报名参加《侍魂零》和《KOF2003》两个项目的预选赛。

2.预选赛的优胜选手不得将出线权以任何形式转让给他人。

3.比赛中选手如发现游戏机的故障请及时向工作人员提出，原则上不接受对局终了后选手提出的一切异议。维修后将对局尽量复原到终止比赛时的状态继续进行，在终止前一方获得的胜利局数有效。如双方同意，也可重新开始对

局。

4.出现平局（双方K.O.）时，重新进行对局。

5.参赛选手必须严格遵守各游戏项目的具体规则。

6.遵守“斗剧”官方规定的其他规则。

《侍魂零》规则

1.斗剧中国预选赛《侍魂零》项目以“一对一”的个人战淘汰赛形式进行。

2.对局开始前选手进行猜拳，由获胜一方选择使用1P或2P。

3.每局对局开始前选手可以更换所使用的角色。（原则上采用“对局前申告制”，即在对局开始前选手向大赛主持人申告该对局使用的角色，主持人公布双方角色后开始对局，选手不得在主持人公布使用角色后更改该次对局使用的角色）

4.不得使用游戏中的隐藏角色进行比赛。

5.每局对局采用三局二胜制，每局时间设定60秒，残虐设定3级。

6.在Time Over时按照游戏的判断决定胜负。

7.游戏的其他设定均按照该游戏的出厂设定。

禁手1：禁止使用柳生十兵卫的特定技造成游戏重起。

禁手2：禁止使用千两狂死郎的“蝦蟇地狱”后能使对手无法行动的相关Bug技。



《KOF2003》规则

1.斗剧中国预选赛《KOF2003》项目以“一对一”的个人战淘汰赛形式进行。

2.对局开始前选手进行猜拳，由获胜一方选择使用1P或2P。

3.每局对局开始时选手可以更换所使用的角色。

4.游戏的其他设定均按照该游戏的出厂设定。

备注：

■斗剧中国预选赛各项目的键设定，以各预选店铺该游戏的设定为准。

■“斗剧”决胜大会各项目的键设定，以“斗剧”官方公布的设定为准。

■在比赛进行中一旦发现有违规行为，当即取消违规方的参赛资格。同时判其对手获胜，进入下一轮。

出线权

■《侍魂零》——斗剧中国预选赛《侍魂零》项目的冠军及亚军二人，将获得日本“斗剧”2004全国决胜大会《侍魂零》项目决赛的出线权。

上海游戏机房“烈火游戏机娱乐”将提供该项目冠军和亚军往返日本的机票作为奖品。

■《KOF2003》——斗剧中国预选赛《KOF2003》项目的冠军，将获得日本“斗剧”2004全国决胜大会《KOF2003》项目决赛的出线权。

上海游戏机房“卢工电玩”将提供该项目冠军往返日本的机票作为奖品。

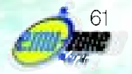
备注：

赴日参赛选手申请护照和签证的费用、参赛期间在日本的食宿费用由选手自理。在日本的决赛中获得的奖品、奖金归选手所有。DIEGAME、各游戏预选店铺和“斗剧”方面将共同协力帮助赴日选手完成签证工作，如遇不可抗因素或选手自身问题导致无法出境参赛，DIEGAME不负任何责任。

亚洲顶级赛事即将上演，谁是最强？！

编者语：

我一直想向大家介绍斗剧的各个比赛消息及相关动态。本次带给大家的是最新的资讯！以后还会介绍之前几次斗剧比赛！国内的不少玩家其实并未接触过或者深入了解过。斗剧的影响力确实非同一般！更多消息敬请期待吧！







还记得当年街机厅里那酣畅淋漓的激斗么？在我接触的所有FTG中，《街头霸王》给我留下了的印象最为深刻，虽然"《街霸》系列"在国内的人气已经大不如前，但在真正格斗Fans心中她的魅力永远不减！本次带来的是由街霸中文网专门提供的《SFZ3》火热研究，这绝对是通往格斗巅峰的路，希望与你同行！（另：相关RC录像已经放于本期光盘中）

ISM模式推荐：Z-ISM

凯是Chain技达人，技巧丰富，连技华丽，很受《SFZ3》高段玩家喜爱。

■普通技

中脚：主力地面牵制技，距离很远但收招较慢，如果一味使用很可能被对方前跳躲开并痛殴。

蹲重脚：中距离的重要牵制技，对手疏于防御下段时用蹲重脚偷袭效果不错。也可在对方跳跃攻击时从下方钻过，比站重脚安全。

蹲中拳：对空主力技，但对打点要求很高。

蹲中脚：速度快，中近距离骚扰用。

直跳重脚：凯最好用的空中普通技，距离非常远且判定强，在中距离用直跳重脚可以有效封锁对方行动。

斜跳中拳：凯斜跳的机会一般不多，如果有斜跳启动连续技的机会，中拳的打点是最便于接续地面技的。

■特殊技

首碎：→＋中拳，中段技，出招虽然不是很快，但胜在距离远，偶尔阴一下对方起身是不错的。不过需要注意这招在命中对方后对我方不利（不利时间约3~4个帧），有可能被超杀反击。

肘落：空中↓＋中拳，凯的空中主力技，判定较强，可以打掉或相杀很多对空技。而且可以改变跳跃的轨迹，有时可以引对方出个升龙什么的。

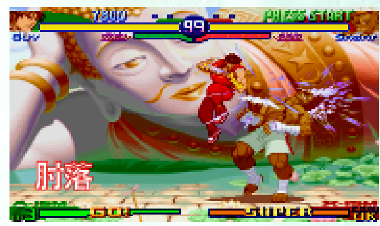
武神狱锁拳：轻拳·中拳·重拳·重脚，凯的单发技攻击力都很弱，所以狱锁拳是用凯的玩家必会的，作为连续技的主力构成部分必须熟练掌握！基本节奏是轻拳（较快）·中拳（慢）·重拳（略慢）·重脚，慢慢找感觉吧。还有一种练习方法，即是在看到轻拳打中对方的火光时按中拳，看到中拳打中对方的火光时按重拳……这或许就是"目押"这个名词的来由，看到再按。

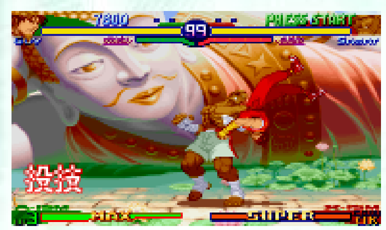
中拳·重拳：凯特有的一招Chain技，也是上级连续技的主要构成部分之一。同样，看到中拳打中时再按重拳即可连上，有POW时可以中拳·重拳·刚雷脚，平时一般就是中拳·重拳·轻崩山斗或影掳。另外版边用狱锁使对手浮空后也可以中拳·重拳·多种追打。





■必杀技





武神雷电落：↓↘→＋拳，之后有打和投两种变化。出招后再按拳为肘落，打击技。接近对方后←或→＋拳为投技，可以投掷空中对手，但对蹲态和版边的对手投掷不可，此时会自动变成打击技。此招主要用途有中距离透波和对空追打（比如↓中拳对空·雷电落），偶尔还可以抓下起身的对手。但不可常用，被对方看准了随便就会被击落。

崩山斗：↓↙←＋拳，地面突进技，小崩山斗可以作连续技（中拳·重拳·小崩山，↓＋中拳·小崩山），重崩山中距离透波效果很好（距离较远时慎用）。



疾驱：↓↘→＋脚，之后有三种变化。轻疾驱·脚为疾驱，不做任何动作停下；中疾驱·脚为影捞，超快速度的下段技；重疾驱·脚为中段技首狩。疾驱如能熟练使用将是很不错的移动技，但由于比较危险，一般只适合用超短距离移动来迷惑对手，或者普通技Cancel超快，有时在远距离突然使用会使对方来不及反应而第二次用对手怎么也不会中了吧……而且用来透波也只适用于连续技疾驱后骗投技。影捞的速度仓促拉后站防而吃下段，但非常难掌握，个人认为一般中。中拳·重拳·影捞，或者版中狱锁拳·中拳·影捞（对打点要求非常高）。首作为中段技，距离很远，脚尖处的判定比较强。如能掌握好距离，每一次首狩都用脚尖来打对手，其实是不错的牵制技。另外此招在版边的狱锁后用来追打也不错。



旋风脚：↓↙←＋脚，判定不强，个人一般只用中旋风脚，可以破下段技。另外重旋风脚可以用于版边狱锁后的追打，虽然不是威力最大的招式，但气绝值较高。

■超必杀技



武神刚雷脚：↓↘→↓↘→＋脚，凯最实用的超杀，一般来说只推荐使用LV.3，因为在LV.3的刚雷脚后可以采取多种追打方式，拥有一击必杀的威力。而且LV.3刚雷脚的无敌时间长，应付对方打起身效果好，被防住后无破绽，对方反击就防，对方想投就旋风脚，对方动就上去投。

武神八双拳：↓↘→↓↘→＋拳，凯最可靠的对空技，但一般要LV.2以上才比较安全，一定程度上需要先读。在碰到一些↓＋中拳无法应付的空中技时就只能用八双拳了，当然能不用最好还是要节省，面对蓄有能量的凯对方是不敢攻得太猛的。

武神无双连　：→↘↓↙←→↘↓↙←＋拳，无用……

■基本战术

凯的基本战术就是：牵制＋逃跑＋连续技。

由于跳跃空隙太大，滞空时间太长，前跳进攻可以说是自寻死路，因此凯的大半生都是在地面上度过的（逃跑时除外）。地面牵制主力技就是站中脚和蹲重脚，站中脚距离超长，最好与对手保持距离不断地用站中脚戳，对手站防就蹲重脚偷下段，对方跳就蹲中拳。对空（看到对方有前跳的趋势就别用站立中脚了），如果对手的地面牵制也很硬，可以尝试

用直跳重脚来牵制。对付波升战术，本人用凯时感觉苦手……不过由于有雷电落和崩山斗透波，对方也不敢太猖獗发波的。至于逃跑，凯的机动性是数一数二的，乱跳你还不会吗，打不过就闪，尽量拉开距离。

凯的连续技虽然很丰富而且华丽，但是实战中能运用的机会真是少之又少，狱锁和刚雷启动的连续技一般要在对方出现大破绽时才有用武之地，所以如何引诱对方出升龙等招数才是关键所在。当然这种非技术性的东西说起来容易做起来却很难，需要大家在实战中自己总结……

■连续技

各种小连技前面都说过了，这里主要总结一下凯各种较大威力的连续技。

(1)狱锁拳后的各种追打

初学者注意，狱锁需要用轻拳起手，而站轻拳的打点又很高，所以只有在对手站立时才可击中（部分大体积人物蹲下受创时亦可），因此平时决不要想用狱锁来打对手，一般只有抓破绽用。

狱锁击中后，对手不在版边时一般可用重拳或重脚追打，伤害较高（用八双拳实在太浪费能量，不推荐）。另外还可以站中拳·影捞，伤害同重拳／脚差不多，而且就算没连上也可以把对手推向版边，创造对自己有利的条件。

在版边击中后的选择较多，重视伤害的话就用中拳·重拳·八双拳（但凯的能量不推荐这么用，除非是最终一击）。也可以再次狱锁追打，同样有近半的伤害，而且对手在版边中了狱锁，倒地时会自动受身，此时起身速度会比平时快一些，可以在对手无防备时骗投技。此外的追打方式还有：

A.中拳·重拳·首狩

B.中拳·重拳·雷电落（打击）

C.中拳·重拳·旋风脚

这三种方法的伤害均比狱锁 X2 要低，但气绝值都比狱锁 X2 要高。伤害方面：A>B>C，气绝值方面：A=B>C。虽然C的威力和气绝值都较低，但有一个优点就是将对手挑空的高度较高，可以视对手的受身情况再度追打。另外中拳·重拳·旋风脚中的旋风脚一般都是 3Hits，但有时可以 4Hits，不知有没有角色限定……

如果对手在近版边时中了狱锁，便可以达成狱锁 X3 或狱锁 X2·再追打的连续技，威力极大，但在实战中可以说是全无用武之地，因为对位置的要求实在太高……

(2)刚雷脚（特指LV.3）相关连续技

由于刚雷脚出招快且范围颇大，因此大多数普通技后都可连上刚雷脚，如蹲中拳，站中拳，中拳·重拳等。自身在版边刚雷脚命中时中拳·重拳·雷电落（投技）是威力较大的连技。另外命中后若将对手推至版边便可像狱锁拳一样追打，不赘述。刚雷脚结束时若是较接近版边可以用狱锁拳将对手推至版边，之后再进行一次追打，气绝值相当高，可以演化出很多的一击至晕技。

■备注

对空方面蹲中拳是主力，如果想提高伤害还可以蹲中拳·旋风脚或蹲中拳·雷电落（投）来对空，前者伤害较小，但不需 Counter；后者要 Counter 态才能抓到，不过有时即使没打出 Counter 也能阴对手一下。但需要注意的是蹲中拳用来对空，对于打点的要求很高，没有经过一定的练习很难用得好，而且如果在蹲中拳之后还要Cancel其他技巧来增加伤害，会更容易使蹲中拳的打点不准确，有可能偷鸡不成蚀把米，挨了对方的跳重脚可不是闹着玩的 -_-……

地面战方面，把对手逼进角落里对凯是很有利的，不但可以连续地牵制攻击，而且如果对手在情急之下出现破绽，狱锁拳等简单的连续技就能造成可观的伤害。

■把对手逼进版边的办法

①地面坚决使用站立中脚牵制和蹲重脚偷袭，让对手不敢贸然前行。

②对手跳跃要坚决使用蹲中拳击落，可能的话也要追加旋风脚或者雷电落来增加伤害，并将对手推向版边。

③版中狱锁拳后追加站立中拳·影捞，就算没连上也可以把对手推向版边。

④自己在版边时多利用三角跳和脚 X2 受身，对手跳打时看准机会用←＋拳 X2 的空投（自己在左版边时）反将对手投人版边，还可以追加狱锁的（当然可以受身啦……）



外表与实力明显不符的女高中生，个人认为是《SFZ3》中最易上手的强力人物，招式简单实用，威力不俗。

ISM 推荐：绝对 V－ISM 模式！

（以下基本以 V－ISM 为准，如有不同会说明）

■普通技

别看樱身材娇小瘦弱，但普通技可谓一等一的强，不但距离长且判定强，真是离谱啊－ －b……

轻拳／轻脚：站立轻拳打点高，可以对空，命中后视情况进行追加攻击；蹲轻脚近身时常用，确认命中后连续技启动（蹲轻脚X2·站立轻脚·重盛樱拳）；站立轻脚距离长，可 Cancel，一般是接连续技用；跳轻拳／轻脚都有着相当不错的判定，可在空中战使用。

中拳：←＋中拳不太常用，Cancel 可（跳攻击·←＋中拳·重盛樱拳），可目押站立轻拳，不过要打体型稍大的对手；站中拳出招较快（相比蹲重拳，至于为什么和这招比往下看就知道了），可以接续重盛樱拳（一般用于←＋拳来不及，←＋中拳又不够远的情况下），但只能打站立态的对手，要注意；↓＋中拳是下段技，可接续春风脚，没什么破绽，CPU 常用；跳中拳打点高，迎击空中的对手很好用，或者作为追打技。

中脚：站立中脚似乎用处不大，没见过什么人用；蹲中脚距离较长，被打击的位置很低，而且还能够封杀很多下段技；跳中脚是打逆的技巧，得手后一定要熟练地接续连续技。

重拳：站立重拳的判定很强，但由于有了重脚，这招就没什么用武之地了；←＋重拳为中距离常用技，判定范围巨大，上中下一应俱全，一般←＋重拳之后都会 Cancel 波动拳，而且要注意是否打出了 Counter 态，此时可连打拳追加大波波版。←＋重拳·重盛樱拳是常态下的大威力连续技，不过要注意←＋重拳的出招速度并不是很快，如果是用跳攻击·←＋重拳·重盛樱拳，跳攻击打点高了就会很容易连不上（如果跳攻击打出 Counter，对手硬直时间会比平时长一些，可放心出←＋重拳），而造成较大破绽，此时推荐用站中拳来连接；蹲重拳对空推荐，而且还可以追加一下波动拳（Counter 态）；跳重拳的判定不错，虽然跳重脚要更强一些，不过跳重拳似乎更容易接续地面连续技。

重脚：站立重脚是“臭名昭著”的牵制技，速度快，距离超远且判定强，经常可以一顿乱 使对手破防，不过要小心，某些角色的蹲态判定较低，重脚是踢不到的（此类角色有：Ken、Gen、Mika、Sakura、Rose、Nash、Guy）！另外可以利用站重脚的远范围和高打点来封锁对手在中距离的跳跃，不过需要较好的技术和距离感；跳重脚的判定强，打点低，可以打掉一些对空技；蹲重脚的距离相比道服系来说较远。

■特殊技

樱花脚：→＋中脚，中段技，一般是用来阴对手起身之类的，或者启动 OC 用（要看准对手是蹲态）。

■必杀技









波动拳：↓↘→＋拳（拳连打最大可X3）出招慢但收招较快，射程近，通过连打可以控制发波的时机和距离（拳是LV.1，拳X2是LV.2，拳X3是LV.3，随大小，攻击力，出招时间递增，射程递减），令对手难于跳过。上面说过，←＋重拳之后 Cancel 是好用的牵制技巧，Counter 态要注意用大波波版追打。

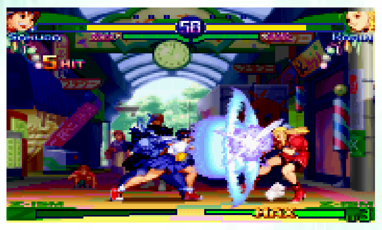
盛樱拳：→↓↘＋拳，与升龙拳相似的招式，但判定一般，很少直接拿来对空。重盛樱拳是突进技，也是常态下连续技的主要技巧。轻盛樱拳则是 OC 的始动招数。

春风脚：↓↙←＋脚，常态下很少用到的技巧，最多也就是蹲中拳·春风脚的小连技吧。而在 OC 下春风脚是重要的招式，←＋重拳·春风脚必须熟练掌握。

樱落：→↓↘＋脚，击中之后连打拳3次，同样是适用范围有限的技巧，一般只用来做 OC 完结时的追打。



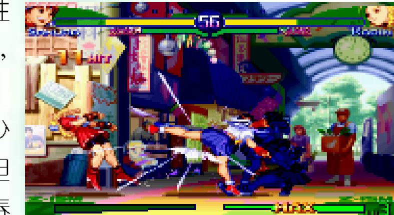
■超必杀技



真空波动拳：↓↘→↓↘→＋拳，Z－ISM独有，看名字和隆的超杀一样，但性能还是有不小分别的。和她的波动拳一样，距离不能够贯穿全屏，刚出手时的波超级大，但很快就变小消失了，汗……看似个很衰的超杀（飞行道具竟然不能穿全屏），实际上樱花的真空波动还真的不弱。出招快，轻攻击连接可，威力可以接受。由于波刚出手时的判定范围超大，不太容易被跳过，而且还能当作远距离对空技。



乱樱：↓↘→↓↘→＋脚，Z－ISM和X－ISM共有，性质完全和Ken的升龙裂破一个样，对空＋突进。威力大，连续性能一流，跳中脚打逆·蹲轻脚X2·（立轻脚／蹲轻脚）·乱樱是非常好用的连续技，而且不需要任何输入技巧。



春一番：↓↙←↓↙←＋脚，Z－ISM独有，连续贴地版春风脚。《SFZ3》中少有的下段判定超杀，同样可以由轻攻击连接，一般是蹲轻脚·蹲轻拳·春一番，但在确定命中情况下还是推荐用乱樱作连续技，无论是威力还是稳定性都更好。而春一番的优点就是被防住后破绽较小，安定性强。

■基本战术

地面牵制：远距离时首选站立重脚，这种牵制可谓一绝，掌握好距离可以踹得一些对手没脾气，但前面也说过了，部分角色蹲下时是踢不到的，要小心对手蹲下躲避并反击（最典型的就是被凯的蹲重脚击中）。此外还可以使用破绽较小的波动拳，而且还可以通过连打使对手难于跳过。近身时蹲轻脚乱点，击中则启动连续技，被防御就立刻出←＋重拳·Cancel·波动拳，没什么破绽的说。另外，记住Counter要连按拳。

对空：常态下推荐站立轻拳和蹲重拳，←＋重拳虽然打点很高但并不太实用，因为这时樱花会往前跨一步，使得距离很难掌握，不推荐。站立轻拳打点高，比较容易打出Counter，之后视对手受身情况追加跳中拳或者空投等；蹲重拳是稳定的对空技，在命中后最好追加一个波动或者小升樱什么的，提高伤害。另外使用跳中拳迎击也是不错的办法。当然，最稳定的方法就是爆OC殴之了，樱花的对空OC可是相当厉害的！

空中战：空中正面进攻的话，重脚是对地的最佳选择，打点低，判定强；中脚的打逆判定相当大，非常容易击中对手逆向，确认命中后立刻蹲轻脚连打启动连续技。轻拳和轻脚的判定都不错，但并不太适用于对地面打击，毕竟是轻攻击，给对手造成的硬直太小了。另外空投也是可以一用的，只是樱的投技威力较低。

■连续技

樱常态下的连续技不多，但是都蛮好用的，基本上以重盛樱拳为主，至于←＋重拳·波动则是无责任连技。

①跳攻击·←＋重拳·重盛樱拳，跳攻击命中后的首选连续技，威力大，注意←＋重拳的出招不是很快，因此可以用←＋中拳代替，在确认对方是站立态被击中时，用站立中拳来连接更好，有效范围比←＋中拳远。

②跳中脚打逆·蹲轻脚·蹲轻拳·站立轻脚·重盛樱拳，打逆后的连续技，最好能熟练掌握，不然打了逆也没什么威胁。初学者练这招可能会有些困难，其实只要把三下轻攻击的节奏掌握好就OK了。

③OC连技



OC中发动：轻盛樱拳·←＋重拳·中春风脚·重拳·中春风脚XN……至版边时重拳5HP·波动XN……OC结束时重拳·樱落，简单且威力大的OC！注意快接近版边时就不要用中春风脚来移动了，最好是用重拳接轻春风脚，以免出现逆向。版边发动时直接轻盛樱拳·重拳·波动即可。

④X－ISM专用技：跳中脚打逆·近中拳·站轻拳·近重拳·乱樱，实战意义无，纯属表演性连续技。





文/akusel

机种：PCE	游戏厂商：SUNSOFT	游戏类型：RPG
容量：4MB	游戏人数：1人	发售日期：1989



这款SunSoft于1989年推出的RPG，画面和音乐效果在当时来说应该说是算是一流的。有前辈SS继任者曾经写过一篇简明攻略（时间太久，忘了是哪个BBS的了），这是我第一次写一个RPG游戏的攻略，期间得到了许多朋友的帮助，在此特别感谢：TGFC/JAJA、SS继任者、egchina/凡人一个、eter/crazymaddog，也希望大家多来我们站交流www.gamecool.com.cn。

主角法术习得一览

鬼若

Lv5　魔破攻击魔法
Lv6　缓攻止辅助魔法
Lv7　封咒魔法
Lv11 气概无（高级回复）
Lv13 放雷
Lv15 苦解（解毒）
Lv19 眠倒
Lv21 冷锁
Lv24 圣踏（不遇敌）
Lv28 轨炎
Lv32 光指放

沙夜香

Lv11 魔破涡
Lv12 气回归
Lv14 气概无
Lv15 强雷
Lv16 气概转
Lv17 封咒
Lv18 烟遁
Lv19 冷破阵
Lv20 豪升（全员加攻击力）
Lv22 轨炎阵
Lv23 转生
Lv25 光斩破
Lv27 极无转（最强敌全体即死魔法）

游戏流程

游戏开始时林省寺左上方的仓库里能找道前かけ、帽子、木刀。在佛像下的和尚处可以回复体力（法力要住宿回复）。一开始不要走太远，在村子附近打打寺鬼魂升两级再说。鬼若真是弱得可以，连罗鬼都打不过……碰到大蜘蛛要小心，打不过还是逃吧，毕竟现在还很菜。升到3级后先去南面的九十九村上问问情报吧，在这可以学会气归（回复体力）。

向西南来到西の砦，在1楼的宝箱里发现解毒剂。在这里遇到的邪香会使用毒属性攻击，要小心。先去右上的楼梯，在宝箱里发现身返しの手镜（作用是回到记录过的村庄）。在这里出现的古代恶灵攻击力较高，要尽量先消灭。在3F遇到了Boss邪术师（只要HP/MP足够，杀死他不是很难）。干掉Boss之后，救出おコトちゃん。

回到林省寺，接受了长老送信的任务。前往九十九村打探金屋吉次郎的情报，随后前往镰仓的都。就要开始长途旅

行了，多买点道具吧。只要一直向西走就可以发现镰仓的都。可是到金屋一问却得知吉次郎去了陆前的都……874！不过还是先在这里逛逛吧。酒店里给某人10元钱可以打探到灵光石的消息。至于占卜屋，很多地方都有，花了钱就是得到些消息。

向西北走来到一个关卡，在旅行商人那里可以买到超合金ヨーヨー和火药玉，不过现在是买不起的……从守关的兵士口中获知现在封关了……874！（北边有个狭长的山谷，里面的饿鬼很厉害）往东走可以遇到手の目，要小心，不过杀死它可以取得很多钱。走到狭长山谷的尽头可以发现个山寨（日本管土匪叫国人众？），汗……从他们口中得知灵光石被三郎偷去，似乎也在陆前的都！（这里有个家伙能给你回复体力）

出山谷之后，往东北走便能来到陆前的都。到金屋把信交给吉次郎便得到金屋的纹章（作用是发现黑市），拿着金屋的纹章去酒馆给サブ看（对着他使用道具），他就会带你去黑市。在黑市里遇到了助五郎，打败他便可取得灵光石，然后回かすみの岩（就是那个山寨）。给三郎看那封长老给你的书信获得灵光石，然后三郎加入（按Select可以调整队伍的顺序）！接着便前往隐れ重塔。

往北走可以遇到化けガエル，会使用催眠攻击（一旦被催眠，就狂按AB键）。此外，这一带的阎坊主很厉害。山贼虽然攻击力不高，但经常成群的出现却也很容易对鬼若的生命造成威胁。

进入出羽村的秘道

往西北来到ツガル村。在村里得知能使用灵光石的只有沙夜香，所以必须先找到她，因为只有使用了灵光石才能进入隐れ重塔！而沙夜香现在在出羽的村，但是出羽村被群山包围，无法进入。从村人处得知，出羽村的东南有个地洞，住在里面的物知り仙人也许知道进入的方法，前往询问得知，沿着出羽村西南的河岸走，会发现一颗小树，调查便可发现秘道！在村子里找到沙夜香并让她加入了队伍，虽然她看起来弱得可以，不过法力却很高，她的法术加步足的作用是提升行走速度（强）。

在去隐れ重塔之前先回趟镰仓都，在西の关所里买到火药玉，三郎专用！超合金ヨーヨー，沙夜香专用！

这个村子有个海のむこうのエゾにつづく洞窟，不过里面的怪物强得可怕，现在还是不要进去。而北面有个闪烁不停的塔，那就是隐れ重塔了！使用灵光石便可进入。这里要注意雪姬的冰冻攻击，魔鬼魂的奋力一击也很可怕。不过目前最强的敌人无疑是外道坊！老虎也要小心，因为魔法攻击对其无效。往东来到咒杀界，发现被封印起来的弁庆。在顶楼遇见Boss恶梦王（弱点：火属性攻击，如果前面在陆前买了火灵药，那么对付他就比较容易了）！打败Boss后与里面的刚弁对话便得到解开弁庆封印的黄金刀。之后，再前往咒杀界。

在ツガル村的海のむこうのエゾにつづく洞窟取得弁庆专用武器钢铁なぎなた，但是取得后请立刻返回，除非你不想活命……到了咒杀界，却因为黄金刀不是完好的，所以打不开封印，现在只能去林省寺找长老。谁知回到林省寺却发现人都被修罗王杀光了，我！·#￥%……—*（）——+|。去地道发现秘宝月光的法衣！在地道的最深处遇见修罗王，替天行道（弱点：雷属性攻击，注意回复就行，感觉比恶梦王好对付，可能因为自己Lv比较高吧）。打败修罗王，与天轮上人对话修好了黄金刀，再次前往咒杀界。（P.S.：其实这个地道是一开始最好的练级地点了，怪物没有海のむこうのエゾにつづく洞窟的那么可怕，但钱和经验值却不少）


尾张南面的森林隐藏道具

到了咒杀界，用修复好的黄金刀解开封印，救出弁庆！弁庆加入！穿过ツガル村的海のむこうのエゾにつづく洞窟来到トコタン村。沿着弯弯的山路来到梦仙人之馆，与之对话得到梦踝の回镜（使用后可去曾经到过的都市），出去后使用便可直接来到镰仓的都。去西面的关所。通过那里前往尾张，这里有个小秘密，在尾张的南面森林里调查可以发现木的灵药（回复MP）！哈哈，也许别的地方也会类似的情况！

再往西来到京都见到了皇帝。去金屋得知鬼若的母亲从纪伊国寄来了信。在京都西北的山路的尽头会发现一棵小树，调查可发现六道的秘药。从京都往东南来到纪伊国，与神社的主持对话后再前往墓地对着守墓人使用书き付け得到静寂的笛（从洞窟内直接回到地面）。


京都西北的山奥的树下隐藏宝物

从京都往西来到神户，与金屋的人对话，使用金屋的纹章（记得以后遇见金屋都要出示）。在二楼得知京都现存的三神器都是假的，为了找到真的三神器，必须先要去问皇帝借船，得到了皇帝的授命后前往船场，可船夫却说必须先打败盗贼才肯借，于是前往能登盗贼的岩（能登一带的盗贼杀死能得到很多钱）。到达能登盗贼的岩，发现原来山大王就是助五郎！打败他取得了合键。

可是回到神户却得知还要去打败角ベエ，真是毫无信用啊，没办法只能再前往トドリ村（从京都一直往北走便可到达）。但是在トドリ村没得到什么有价值的情报，再去北面的出云问问。在出云村长的口中得知有关月影传说的情况。在很久以前由月影吸取了大地精灵的力量打败了土豪，并把他封印在禁断的洞窟，但月影死后，不知道被谁开启了封印，但是角ベエ知道其中的详细，为了找到角ベエ，打败土豪前往封印的洞窟。



安芸的港町南面的隐藏道具

由出云向西来到安芸港町。在这里得知九州是人鱼国的消息，但是现在因为外海有水龙作怪，因此没有船家敢出海。在安芸港町南面的山崖的一棵小树上调查可获得解毒药。从安芸往北来到禁断的洞窟。

在安芸沿岸发现的闪光点，再向北走便可发现禁断的洞窟。里面的岩浆很是讨厌，要注意回复HP。在洞窟B3层可找到月影的铠。在洞窟的底层遇见土豪，他的攻击力较强，除了风属性攻击无效其他攻击皆可，雷属性攻击最佳。如果有土的灵药（全员回复HP）和木的灵药，并且级别在30级左右，打败他不是难事。战斗后得到勾玉。

现在前往神户，在去神户之前先去出芸告知村长土豪已经被杀死。然后到神户船场，终于借到船了，开始大航海。还记得前面发现的闪光点么，就去那里。调查遭遇水龙，之后被水龙卷入海底，醒来后发现在四国的海岸边，同伴没少，但是梦躁の回镜、书き付け、金屋の纹章都没有了！从村人的口中得知，水龙神攻击人类是因为龙的水晶被蛇塔的老婆婆偷走了，所以先要取得龙的水晶，因此大家决定前往蛇的塔。


安芸沿岸发现的闪光点

从伊予国向东北走（记住一定要走到底），看到海岸后，再往南走（一开始我也琢磨了好半天，这不都是山么，让人咋过去啊……）。南行来到一个渡口，给船夫10元，他就会用木筏送你去四国寺。去蛇之塔之前，先在这里休息一下吧，现在没有了梦躁の回镜，最好买个身返しの手镜，另外四国寺有木的灵药和土的灵药买，不过好贵。木的灵药要8000！不过这个游戏金钱上限是65535，所以有钱就尽量花吧。

在塔中找到龙水晶，但是被赶来的老太婆抢走了！靠！在楼顶遇见了老太婆，原来是邪术法师变的，杀死他便能夺回龙水晶。正要离开的时候，霸者之王出现（注意：风属性攻击无效）！战胜后从海尊口中得知现在发生的一切都与源赖朝有关，所以必须找到源赖朝。

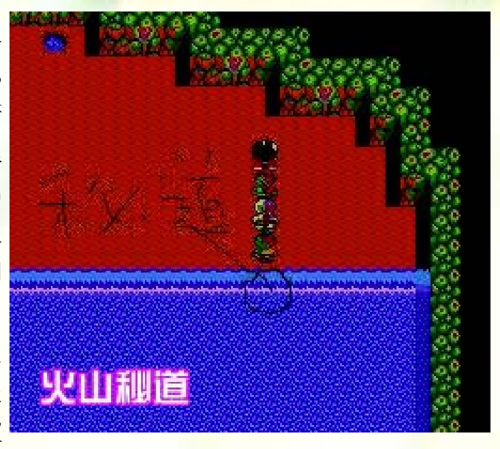
出蛇之塔，往北来到双子灯塔发现虹色的日记。往东发现一座桥头，使用虹色的日记，桥就出现了！来到神户（用同样的方法可以回到四国）。去壇ノ浦（前面发现的闪光点）。在壇ノ浦调查发现水龙，使用龙水晶战胜它取得むらくもの剑。接下来是去找人鱼的泪，从以前收集的情报中获知这一宝物在九州，于是前往长崎（神户的西北）。

在大海中不能使用身返しの手镜，这一点要特别注意，我就差点死在海里……到达长崎后，从村民的口中得知地震是由地龙引起的，所以必须先打败地龙，于是前往寂れた寺（在岛中央）。在寂れた寺获知地龙和火龙的消息，这里还可以住宿。往南走发现火山，现在暂时别去。再往南来到九州寺，这里有人会为你回复体力，但是法力不能回复。往东来到阿苏山，进入山奥打败地龙（地龙的攻击力很高，但只要注意回复HP，战胜它不难）。

现在去火山杀水龙。在火山中可找到太阳之杖（沙夜香



用）、光之腕轮（鬼若、沙夜香用）。这里要小心火鸟的斩炎阵之术。在火山的最里面，发现了人鱼公主，但是被汹涌的波



涛所阻挡，这里是本游戏最大的难点，看起来无法通过的海浪其实是有秘道的！火龙除了HP高，没什么特别厉害的地方，砍了它救出人鱼公主MM并得到人鱼的泪。

回到出云和长老对话后去沙漠之泉，使用人鱼的泪使沙漠变绿洲。再回到出云，从村人口中得知三种神器恢复了力量，因为“七星之力”而睡眠的七星岛也复活了。在去七星岛之前，先去エゾ找法眼和尚。



去リウモ（神户的北面），船要开很久……再从リウモ往南来到ノシパ，得到了关于义经馆的消息。再往南来到トチカ村跡，但是发现这里是废墟，被传说中的巨年大地震破坏的。往东来到义经馆。沿路会遇到魔冰的鸟，要小心它的冰属性全体攻击魔法。在义经馆内无法使用寂静的笛脱出，所以务必留心自己的HP/MP。在2F遇到被关押的魔法使いのダンテ，得知リッツ之杖隐藏在トチカ村跡的树下。

找到リッツ之杖后，去义经馆东面的ダンテ馆。

沿着海岸走到可以望见对面的小岛为止，使用リッツ之杖，通过海面结成冰的桥。来到岛中央的ダンテ馆，和最中间的魔法使いラファエル对话得到觉醒之炎。再度来到义经馆（在这里干掉ゴードゥ有2800经验！在2F和3F发现太阳之铠（鬼若、弁庆、三郎用）和极破之剑（鬼若的最强武器），在最上层碰到Boss义经（注意他的冷属性魔法全体攻击）。打过之后才发现原来这个是ラファエル假扮的义经，之后得到舞空印（可以去往任何地方）。

现在三种神器中已经取得やさかにの勾玉、むらくもの剑，还有最后的神器——被助五郎偷走的やたの镜。得知被卖到陆前之殿了，于是去陆前。走到如图所示的位置，进去后



遇到一扇铁门，使用合键便能进入。到了寿之间一问才知道やたの镜又被偷了……从寿之间的秘道进入一个仓库，里面发现火的灵药等好东西，地道内还有水的灵药，出秘道来到位于出羽村西面海岛，遇到风神和雷神（风神会使用全员攻击的魔破涡之术、回复，所以先杀死它吧。而雷神的强雷术很恐怖……）！击败它们取得やたの镜。

现在集齐了引发七星之力的三种神器便可前往七星岛。七星岛在出云的东北，这里有很强力的道具：太阳宝冠（鬼若最强兜）、龙人之兜（弁庆最强兜）、七星宝刀，按着“右→左下→右下”顺序便可以拿到。在一片水的地方使用リッツ之杖通过，调查宝箱遭遇Bossぬえブラザーズ（小心它们的催眠术）。战斗胜利后，调查宝箱得到七星宝刀。

现在取得了“三神器”和七星宝刀，可以去京都那里了。从皇帝及大臣们口中得知，要组织源赖朝的计划必须先找到法眼这个老秃驴，去之前先去杀金龙吧（还记得杀地龙、火龙的地方么，不过我是没遇到过）。回到林省寺，从法眼那里知道原来虾夷的魔法使いラファエル和出羽三山的セイラ就是三郎的女儿おコトちゃん。因为担心父亲所以一路跟随，现在为了照顾女儿，和我们一直奋斗的三郎兄弟要回家了，不，我的装备……

法眼加入，级别是满级！出林省寺一看，世界已经变成暗之世界。现在去里镰仓。到达之后，让沙夜香使用七星宝刀进入。接下去是连续的Boss战（以前的Boss都打一遍）。最后是总Boss牙怒（就等死吧，根本打不过），紧急关头法眼与之同归于尽……

来到呪杀界，找到弁庆最强武器究极的なぎなた。源义经复活并加入！再次前往里镰仓。Boss，没什么特别，不过之后的战斗需要使用很多MP，所以尽量不要使用魔法。打总Boss源赖朝之前要打被其施咒的弁庆，所以记得先把弁庆装备解除。至于总Boss源赖朝，不使用魔法便能将其K.O.。本来以为就这么结束了，但是没想到真凶是清盛！激战过后清盛倒下，历史翻开了新的一页！





踏入被地球上死亡所笼罩的阴影
Castlevania——我的归宿
去终结伯爵永恒的诅咒
梦，并非如此
无数恶魔的目光正在黑暗中把你注视
六只嗜血的灵魂正在混沌中把你撕碎
还有那在血红的圆月中漂浮的塔楼
请不要忘记那个神圣的名字：
Vampire Hunter!
用手中世传的圣鞭
将恶魔的灵魂再度封印

文/Ainaveltsac





众所周知，Castlevania在我国的人气度极高，无数ACT玩家已经在Konami的感召下成为了不折不扣的Fans，而本人也是自拥有FC以来就始终追随着她。作为一个超Fan，在此偶把自己对Castlevania的一些心得体会做了总结，拿出来与大家讨论，希望让大家能更好地了解这段游戏史话起到微薄之用，若其中有错误及偏激之处还望大家多多包涵指教。

— Part 1 历史的脚印 —



1484年，吸血鬼战争在欧洲爆发，多明我会的两个修士Jakob Sprenger和Heinrich Kramer编写的《巫术之密》被教皇Innocent八世批准出版，这是人类历史上基督教会第一次承认神怪力量的存在。

1710年，吸血鬼的战斗再次展开，战争发生的地点是东普鲁士一带，东普鲁士当局为了制止被初拥的吸血鬼复活，大范围挖掘死尸的坟墓，把每一具未腐烂的尸体都钉上了大量的木钉。同时宗教裁判所动员大量的骑士对吸血鬼进行战斗。但是这些战斗通常都只有贵族知晓，而大多数民众对此一无所知。

1725年，一个名叫Pierre Plogowitz的农民在被初拥之后变成了吸血鬼，并令一个名为kilova村里的8人死亡。另一个名为Arnold Paole的吸血鬼令Medwegya村庄的大量人口丧生。



人类社会对这两起事件极其重视，并进行了大范围调查，但最后他们对公众隐瞒了调查真相。第一起案件的报告现在存放在维也纳档案馆，其中“Vanpir”这个词第一次出现，这也就是吸血鬼名称的由来。1731年，一位军医Fluckinger把整个调查过程和结果都作了详细笔录，交由Heiduques连队的几位军官和医生签名后以《见闻与发现》为题呈送贝尔格莱德法庭，并于1732年正式发表。法国国王路易十五要求Richelieu公爵把案件的正式结果写成详细报告呈给他，这份报道在社会上引起了巨大轰动。1832年3月3日，《拾穗者》的报导中出现了“Vampyre”这个词，这是法语中首次出现吸血鬼这个词汇。

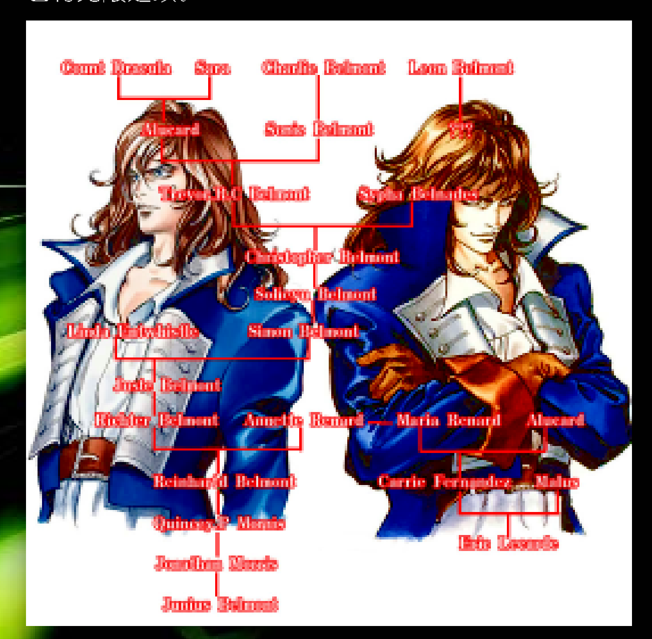
— Part 2 吸血鬼的传说 —



故事发生在欧洲的一个小国——Transylvania，在那里有一个关于吸血僵尸Dracula的传说：“基督的势力并非永恒不衰的，每一百年他的势力便会减弱一次，Dracula利用这个一百年一次的机会，藉著拥有邪恶心灵的人类的祈祷而复活，而且，伴随着他复活的是他越发强大的魔力。”



从13世纪末的十字军团团长Leon Belmont开始，Belmont家族就与Dracula展开了长达近7个世纪的斗争。虽然恶魔猎人不断取得胜利，然而却无法完全消灭Dracula那不死的灵魂，Belmont家族这个永恒的传说也将无限延续。



— Part 3 我们的最初记忆 —
Castlevania (FC)



回到游戏中来，这次探讨一下FC的初代Castlevania。作为里程碑式的作品，该作在系列中处于关键地位，Konami用8位机的机能极限为后作打下了完美的基石：严密的剧情，绚丽的图像，经典的BGM，令人发指的二周目等等，这不能不说是Castlevania成功的开始。

■隐藏宝物总结

不要以为初代只是一个简单的ACT，其中有许多令人满意的设定，隐藏要素也很多，这里我为大家放上我找到的宝物（有的宝物仅在二周目出现，这里以二周目为准），望大家一起补完。（见后文）

■恶魔城图鉴

地图和怪物图鉴是后期Castlevania作品中才出现的，不过我对这方面也有些癖好，因此特地做了初代Castlevania地图和怪物图鉴，望大家喜欢。（见文末）

■恶搞系挖掘



对这一代Castlevania，也许我们还有什么可以挖掘，那就是游戏中的趣味点和Bug，先来看看这些图吧。屏幕右上方飞的是什么呢？注意这可是16世纪。据推测，这是Konami的第一次恶搞>_<。可望而不可及的钱袋啊！不知道这个算不算Bug呢……

还有，这个好像在哪里见过啊？南美的朋友也来凑热闹啊？！

在最后一关这里从右边起跳打掉靠墙的烛台（不能用特殊武器打），即使当前已是最强鞭子也必然出现鞭子升级道具？！可惜英雄已命休矣……

■主角歪评

最后说一下我们的英雄Simon，以现在的猎人标准来看，他简直是一无是处：不能跑，上楼慢，无二段跳，无装备，不会魔法，一根皮鞭闯天下……还好在FC的2代中Simon有了装备，不过这也成了他的最后之旅。请看看《咒之封印》全地图。





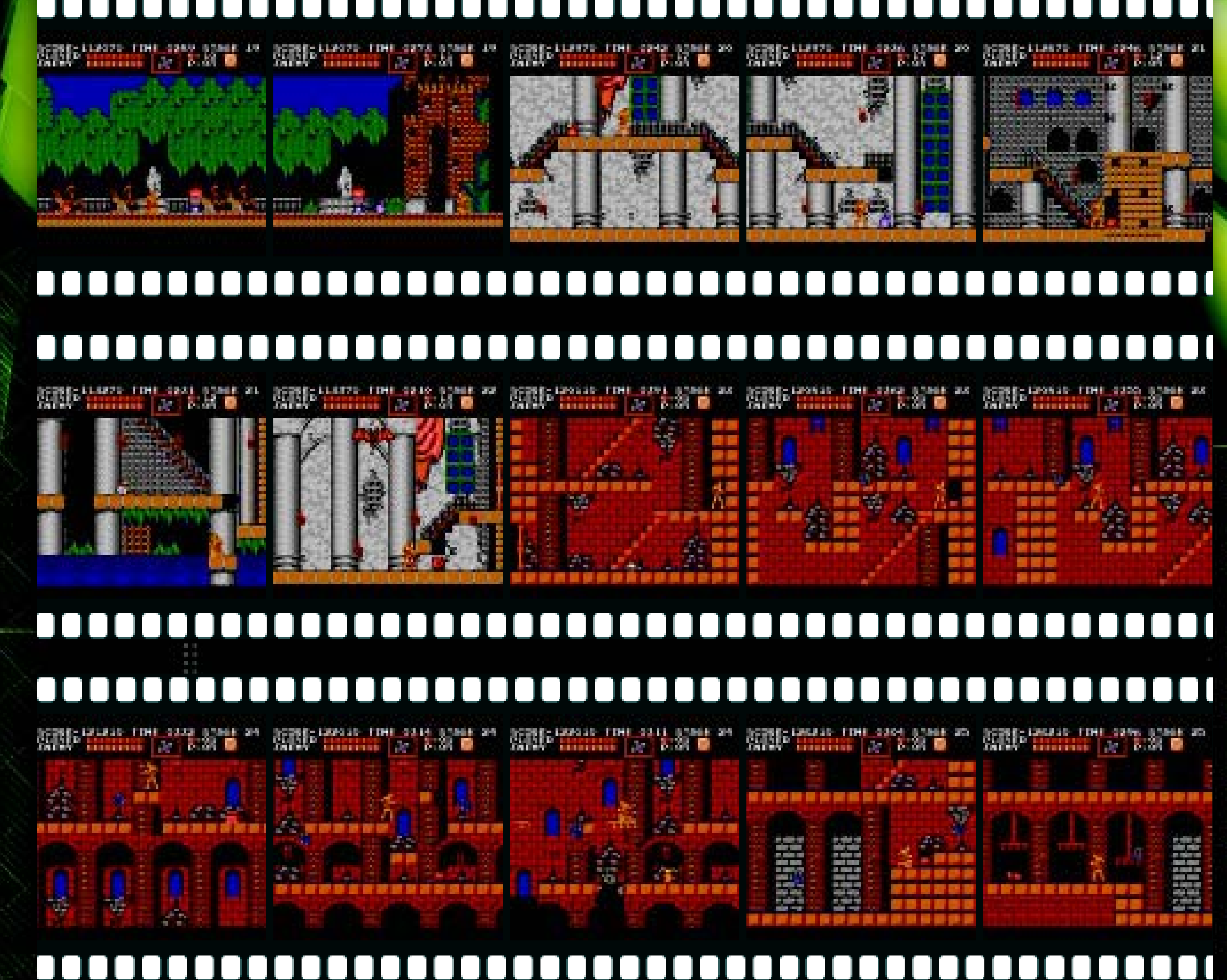
Castlevania 发烧测试

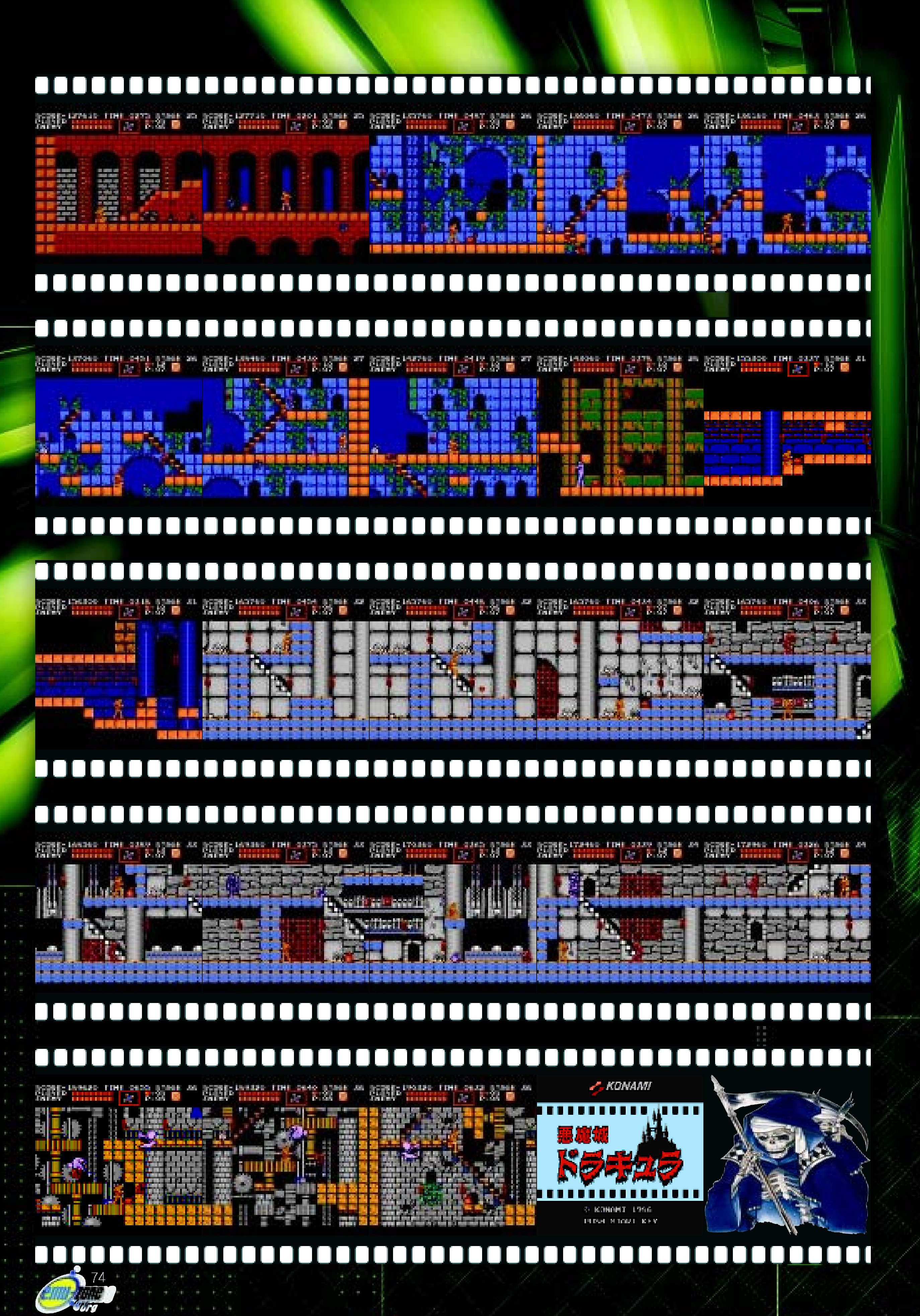
关于吸血鬼的传说FC初代的旅行终于结束了，不知道大家是否有啥感想？请到EZ论坛上聊聊哦。最后给大家留几个关于Castlevania的小问题，看看你对Castlevania的发烧度。

1.Castlevania的故事发生在哪里？
2.Dracula在真实历史中人物的名字？
3.Simon在多少部作品中有登场？
4.Simon的妻子叫什么名字？
5.Simon手中的圣鞭叫什么名字？
6.FC初代第4关Boss身边那个是什么东西？
7.死神的又一称呼是什么？
8.FC初代各关BGM的名字？

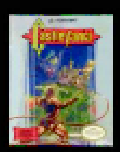
答案
1.Transylvania
2.Lord Basarab
3.7部
4.Linda Entwhistle
5.Morning Star
6.Igor
7.Grim Reaper
8.Vampire Killer；Stalker；wicked Child；Walking on the Edge；Heart of Fire；Out of Time；Nothing to Lose

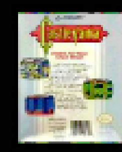
最后感谢EZ和雪晴的协力，也希望大家能永远喜爱Castlevania，如有机会我们再见。

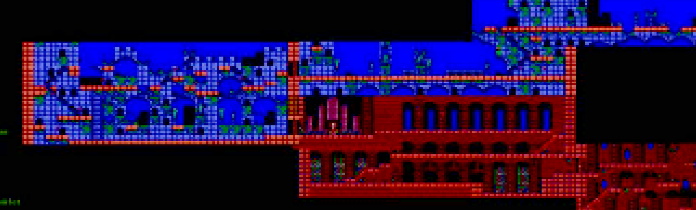



KONAMI
悪魔城
ドラキュラ

KONAMI







GOOD EEEEVENING

Step into the shadows of the deadliest dwelling on earth.
You've arrived at Castlevania, and you're here on business:
To destroy forever the Curse of the Evil Count.
Unfortunately, everybody's home this evening. Bats, ghosts, every kind of creature you can imagine.
You'll find 'em all over the place. If they don't find you first.
Because you've got to get through six monstrous floors before you even meet up with the Master of the House.
Your Magic Whip will help, and you'll probably find a weapon or two along the way.
But once you make it to the tower, you can count on a duel to the death.
The Count has waited 100 years for a rematch. He's ready. Are you?

—From Castlevania Introduction Booklet

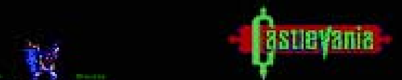






Encyclopedia





Castlevania





新年新气向，首先在此向各位朋友问声新年好！春节是大部分朋友钱包丰收的时候，也是JS们绞尽脑汁牟利的时候，因此提醒大家在购机买盘时更要货比三家，千万不要事后弄得自己的心境与天气一样寒才好。

懒觉与游戏是假日不可缺少的科目，而窝在被子里玩游戏的惬意你是否时常体验呢？如果是，让我们握手互勉^_^。另外，假日正好适合玩家互相串门，因此本期我特意给大家推荐几款可以同乐的游戏，希望大家能够喜欢！

三目童子(Mitsume Ga Tooru)



三目童子(Mitsume Ga Tooru)			
推出时间：1990年	厂商：TOMY	机种：FC	游戏类型：ACT

手冢老师笔下的小子个个都身手不凡，前不久才在GBA上推出的《阿童木》大家都玩过了吧，在其中众多隐藏人物里就有着这位三目童子。这个小子的力量来源就是额头正中的那第三只眼睛，当额头上的封印（创可贴）被揭开后，他就会性情大变且获得强大的力量。



《三目童子》这个游戏在风格上与《王子外传》有点类似，难度则比后者低些。游戏中干掉敌人后出现的金币经过连击后可以变大增值（最大值为1000），但切记不要太过贪心，因为金币在反弹一定次数后会消失。金币有着很重要的作用，因为买HP、武器都得用到它。可购买的武器有三种：转弯弹（可攻击到一些角落里敌人）、三联发弹（打金币最好武器）、速射弹。三目童子平时使用子弹攻击，但蓄力后可以放出他的飞杖攻击，不但有着很大的威力，而且在返回时还可以踩在上面，从而跳到一些平时难以企及的地方。

密技：

游戏中有许多地方隐藏着增加金钱的白母鸡：第2-2关末尾，不要急着过关，反身打几枪就会发现；第3-2关刚开始登上高塔，然后跳到左边的一根横梁，再向左开枪即可；第4关船舱中部（周围有几只木箱和　蟹），在放有箱子的最高横梁上向左开枪即可；第4关甲板上，踩在飞杖　上跳上桅杆，一边跳一边开枪即可；第5关飞船内部，打败独眼Boss后出现三个门，进第二个门向左开枪即可。

孤独战士(Isolated Warrior)



孤独战士(Isolated Warrior)			
推出时间：1990年	厂商：VAP	机种：FC	游戏类型：ASTG

作为FC上很难找到的斜45度角进行的游戏，当年的《孤独战士》确实俘获了许多玩家的心。当然其魅力并不仅仅在于新颖的卷轴模式，游戏的其他方面也都让人记忆深刻。





游戏中主角拥有常规射击武器和炸弹两种，且它们都能够通过吃道具提升威力。其中炸弹需要跳在半空才能放出，加到足够强后，其攻击威力和范围会成为身处险境中主角逃脱的关键要素，试想在一群敌人包围中凌空放出一圈炸弹，那种壮观场面确实很符合“孤独战士”的超Cool个性。由于游戏是采取自动卷轴方式，因此千万要小心别被墙角、障碍挤掉了性命，如果在Boss战前这样白白丢掉了超强武器装备那真是让人欲哭无泪呢……鉴于游戏稍微偏高的难度，主角加入了血格设定，另游戏中的“保护圈”更是不可错过的强力道具。

这个游戏以前似乎也被翻译成《上海教父》(记不清了-_-)，甭管怎么说，经典就是经典，无责任强力推荐！

密码：

第二关-5963　第三关-0501　第四关-0705

第五关-2168　第六关-2301　第七关-3279

香蕉王子大冒险(Bananan Ouji no Dai Bouken)

香蕉王子大冒险(Bananan Ouji no Dai Bouken)			
推出时间：1991年	厂商：TAKARA	机种：FC	游戏类型：ACT

不算出色的画面，也没有迷人的音效，简简单单、平平淡淡，但却能让人从中找到一种别样的乐趣，这就是《香蕉王子大冒险》。



如游戏的题目一样，我们的香蕉王子本是香蕉王国无忧无虑的一员（从外表看有点像齐天大圣孙悟空啊），成天快乐地大口吃着香蕉，可是某天恶龙突然造访，并将王国的至宝大香蕉抢走。于是在贤者的引导下，香蕉王子背负起夺回至宝的使命踏上征途。

玩过这个游戏的朋友一定会对游戏中的跳跃设定有着深刻印象，老实说，我对该游戏的记忆也在于此（寒）。游戏中很多地方的跳跃都几乎要穷尽台阶的边缘方可跳过，因此游戏时脑海里常常会有这样的疑问：这里真的能跳过去么……若你真的能够克服这一心理障碍，相信你的判断能力一定会Level Up啦，呵呵。OK，番茄、胡萝卜、蔬菜列岛在向你呼唤，愿你早日重振香蕉王国。

圣诞老人(DAZE Before Christmas)

圣诞老人(DAZE Before Christmas)			
推出时间：1994年	厂商：SUNSOFT	机种：MD	游戏类型：ACT



推荐这个游戏的初衷是想配合年前的圣诞气氛，但可惜拖了1个多月，不过不碍事，毕竟圣诞与新年的气氛还是很接近的^_^。



圣诞老人的使命本来是为孩子们派送圣诞礼物，但在这我们的主角却不得不与大堆小怪物周旋，打开沿途的各种礼品盒收集各种圣诞礼物，并救出其中的小动物（要小心其中有些礼品盒里装的可是炸弹哦）。游戏中的圣诞老人轻快的步伐就像活泼的小孩子一样，而操作的手感也一如其动作。他除了可以跳跃踩敌人外，也可以扔出旋风状的道具攻击敌人，而在特定的地点还可以获得其他攻击道具，如火焰等。

在奔波于雪地、洞窟各个地区后，希望我们的圣诞老人不会错过新年的钟声，让梦醒后的孩子们都能看到一份属于自己的温馨圣诞礼物。

狮子王(The Lion King)

狮子王(The Lion King)			
推出时间：1994年	厂商：VIRGIN	机种：MD	游戏类型：ACT

这个大名相信不用再多提，迪斯尼令人感动与兴奋的剧目之一。故事讲述了一只小狮如何不断接受磨练，最终为亲人报仇为森林住民除害，并成为万兽拥戴的狮王。



与其成长经历一样，游戏中辛巴会随着剧情的发展，由天真活泼的小狮子变成威风凛凛的狮王，对应这种变化，它的攻击手段也会有所不同，开始时由于小狮子的爪子力量不大只能踩敌人，而长大后就可以用爪子直接攻击敌人，并倒地将敌人抛开（要注意像刺猬这样的小家伙可不能直接踩，得用吼声将其掀翻才可攻击）。游戏的有些版图比较大，因此一些宝物需要细心搜索才能得到，而游戏中一些需要连续精确跳跃的地方才算是真正的难点（这与《大金刚》中连续射木桶的感觉类似）。

看过这部动画的朋友玩这个游戏绝对会有亲切的感觉，无论是对于场景还是剧情和音乐。寂寥的幽谷与广阔的平川，顽皮的鹦鹉和笨重的犀牛，当这一切伴随着各曲BGM展现在你眼前时，相信你一定会触景生情。

皮诺曹(Pinocchio)

皮诺曹(Pinocchio)			
推出时间：1995年	厂商：DISNEY	机种：SFC	游戏类型：ACT

小孩子如果说谎话，鼻子可是会变长的哦。不知道有多少父母通过这个童话故事来教育自己的孩子。



记得在小时候，这部童话剧经常在电视里播出，但这些年来无论是电影、电视都很少再看到，记忆中残缺的剧情部分让人难免感怀遗憾。好在这部游戏多多少少可以让我们将这些残缺的记忆补完，一部好的游戏不亚于一部好电影，这句话不错，特别是这样的怀旧游戏。

游戏的难度算不上大，只是在破关过程中得多注意观察，因为很多关卡并不是一味冲到底就可以过的，要沿途收集一些信息，并充分利用场景上的辅助工具方可顺利通过。

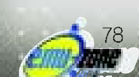
贪玩是小孩子的天性，而说谎却不是，皮诺曹在游历了各个关卡后终究要回到那本童话书里，而现实中的我们则可以为自己选择成长的方向。通过游戏回味人生，通过游戏感悟人生，如是。

横山光辉三国志盘戏(Sangokushi Tab)

横山光辉三国志盘戏(Sangokushi Tab)			
推出时间：1994年	厂商：ANGEL	机种：SFC	游戏类型：TAB



横山光辉这个名字对于漫游+三国迷而言再熟悉不过了，他的那部由我国古典名著《三国演义》改编的漫画《横山光辉三国志》已成为大型史诗漫画的代表（据有消息称，成都著名古迹武侯祠的展厅某处就成列着这一整套漫画，足见其影响力之大）。





昔日征战疆场的三国群雄难得轻松起来，告别了兵戎的他们一同玩起了类似《大富翁》的游戏。你可以在游戏中赚钱购物，也可以登门造访名将，当然小型的战斗也是少不了的。与光荣公司的正统“《三国志》系列”相比起来，该游戏少了一份谋略，多了一份闲情，但这并非代表该游戏没了魅力。相反，当你邀请几名好友共同端坐电视前，你就会发现这个游戏是如此的让人欲罢不能（至少以前我们玩时都是整天整天泡在里面的 ^0^）。

游戏的操作方法不言自明，在乱世的轮盘转动之时，废话就不多说了，想要体验另类三国、轻松三国，请回味这款《横山光辉三国志盘戏》。

马里奥赛车 64(Mario Kart 64)

马里奥赛车64(Mario Kart 64)			
推出时间：1996年	厂商：NINTENDO	机种：N64	游戏类型：RAC

还记得前几期为大家推荐的 SFC《马里奥赛车》么，这个游戏就可看作其 Plus 作品吧。在新的硬件环境下，任天堂群星越发夺目。

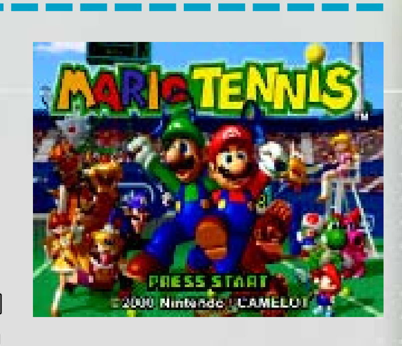


游戏角色决定了游戏风格，《马里奥赛车 64》一如既往走着轻松、闹剧的路线，而比赛过程中的对抗则明显加强，具体表现在各种攻击手段的加入。如果你不幸踩上了别人扔下的香蕉，那么就用乌龟壳狠狠还击好了；如果你觉得速度跟不上，就依靠蘑菇们的加速迎头赶上。其实在这里没有更快，只有更坏，只要千方百计把一个个对手弄翻，最终的冠军王冠肯定会戴在你头上。

游戏支持多人对抗，这无疑是最具魅力的设定，三五成群的围坐一起喧嚣吵闹乱成一团绝对是游戏的一种梦幻境界 *_*。另外，从赛车场到幻界，16 条环境各异的赛道更可让你过足瘾。心动不如行动！

马里奥网球(Mario Tennis)

马里奥网球(Mario Tennis)			
推出时间：2000年	厂商：NINTENDO	机种：N64	游戏类型：SPT



《网球王子》的热潮已经延续了很长一段时间，我们这里并非要介绍该系列游戏，不过主题倒是一致的——网球。

马里奥群星真是多才多艺，赛车、高尔夫、网球到处都活跃着他们的身影（不知任天堂是否考虑在恰当的时候也让他们过把足球瘾）。与金刚、耀西、碧奇公主这些常客比起来，新加入的瓦里奥和瓦路易要更引人注目，看来“正邪马里奥与路易”的对抗才是本届赛事的最大看点，而库巴和白云等角色的乱入也为比赛添色不少，别忘了还有一个小马里奥哦。不同角色拥有不同能力，如果你注意看就会发现，就连他们手中的网球拍也各具特点呢。



操作方法很简单，活用蓄力的大力扣杀是得分的关键。在一段像模像样的隆重开幕式后，让我们亲身加入这场游戏明星网球赛吧！





《最终幻想7》，FF史上最高！无数玩家心目中的第一神作！！！游戏天文数字的销量和对日本……不，世界游戏产业产生的深远影响在此无须多言，但是游戏中的几处设计实在令无数“饭死”大为遗憾：第一，如果没有超难入手的Ultima Weapon最终之剑和超究武神霸斩，那么克劳德实在是“面瓜一个”；第二，几乎所有的玩家都梦想能在游戏从头到尾使用“传说中的战士”——萨菲罗斯大人，而不是只在回忆中使用几分钟吧（其实那根本不能叫使用……）！第三，我的爱丽斯Sama，求求你复活吧！！！（哭……）874 Square……不，现在应该叫SEX了，874 SEX 一万遍！

现在，这本杂志让你不再遗憾！！！

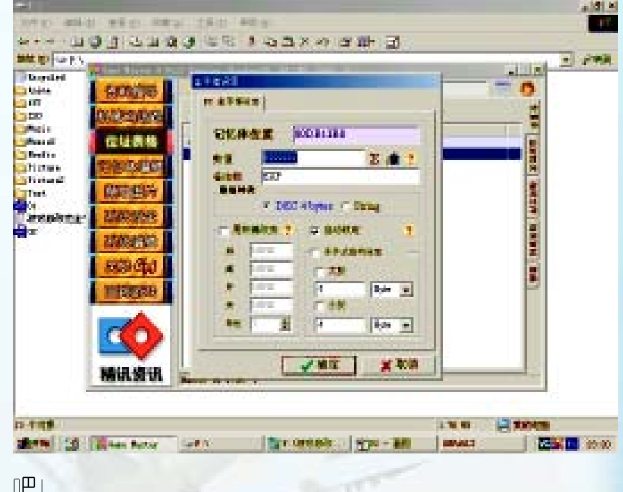
说明：因为《FF7》有电脑移植版，当然电脑版的画面要比PS版好得多，而且因为是以国际版为基础移植，加入了许多新要素和新道具，最重要的是零读盘！所以在此以电脑版为例为大家讲解，而PS版修改方法和电脑版几乎完全相同。

LEVEL3：内存编辑修改

按顺序运行Game Master和游戏，看过精彩的开头动画后，我们的“英俊潇洒”的菜鸟主角登场了，打开菜单看看他的能力吧！



果然，正宗废物一个，那么好，现在让我们把他变成LV99的“超级赛亚人”！回想上次学过的动态修改，按F12呼出Game Master，输入经验值（假设现在是610）后回到游戏，正好碰到两个杂兵，就拿他们开刀吧！



战斗结束后再次呼出Game Master，输入新经验值（假设现在是642），很好，只剩下一个地址，锁成9999999，然后回到游戏继续找杂兵的晦气……



一战99级！！！现在我们的No.1废物主角已经变成“超级赛亚人”孙悟空了，但是总觉得缺了点什么？没错，HP、MP、能力值等即使达到LV99也并不是最高的，当然我们可以用同样的办法锁定HP、MP为9999，但是那样锁定的是当前值，最大值是不会随之变化

责编：Cotolo　cotolo@gamelive.net

的，还有能力值也是一样。难道就没有什么办法能让“超级赛亚人”变成“超超级赛亚人”吗？当然有，那就是内存编辑修改！

内存编辑修改其实并非像大多数玩家所想象的那样复杂，简单来说，内存中的所有地址和数据可以列成一个长长的表，只要你能找到这个“表”内代表你需要修改的数据的这一部分地址，并知道原理和排列方法，你就可以随意修改内存中的实际数据。

其实动态修改就是通过数值变动查找到你要修改地址，然后通过锁定等功能对地址所代表的数据进行修改，也就是修改这个“表”内被找到的数据。缺点当然很多，最主要的就是一次只能查找一个地址，不够方便。而且有的地址很麻烦，比如人物学到的魔法或特技，它不像HP、MP那样可以在特定情况下可以由我们控制其变化（比如吃药或故意挨打），而是由游戏程序控制在特定情况下变化（比如升级），一般我们是无法控制的，即使查找起来也比较麻烦，可能要反复查十几次甚至几十次，更倒霉的情况就是花了无数精力好容易修改完成，可是人物升级后又变了回来……那可真是欲哭无泪了。

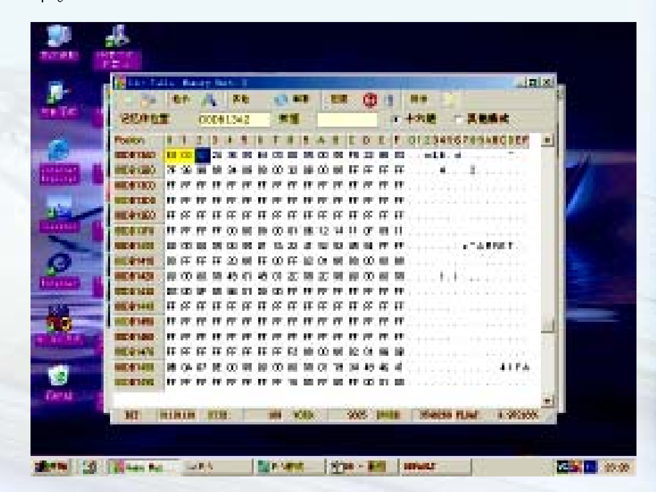
话又说回来了，常改游戏的朋友一定有经验，大多数游戏里，代表HP值和HP最大值的地址一般来说相差很小，甚至正好挨着，MP值应该也差不多，一般来说相差两个字节或四个字节是非常常见的。比如《月下夜想曲》中阿鲁卡多的HP值和HP最大值地址分别是14087BA0和14087BA4，正好相差四个字节，别的游戏也差不多。那么如果我知道一个游戏HP当前值的地址，是不是可以根据这样的经验推算出HP最大值的地址呢？比如《FF7》的HP当前值地址是00DB13A0，那么HP最大值十有八九就是00DB13A2，要不然就是00DB13A4，总之前后相差不会太多。如果我能知道这个地址附近的地址数据是多少，那么就很容易判断出哪个是HP最大值，因为我完全可以用计算器算出HP最大值的16进制是多少，然后和附近的数据一一对照。比如HP最大值是500也就是F401，而00DB13A2正好是F401，那么它99%就是我要找的地址！

内存编辑修改的原理其实就是这样，将一个特定的地址数据和它前后的所有数据全部显示出来（当然是一页一页显示的），你可以直观看到（当然是以16进制方式排列并显示的），并按你的心意随意修改有关部分，比如我知道这个F401是HP最大值，那么我把代表它的地址用地址锁定功能锁成999（转换成16进制就是E703），这当然很方便，而且免去了一次次查找地址的麻烦。但是还有更简单方便的方法，可以省略选择地址锁定功能并输入地址和数量的步骤，那就是直接用鼠标点中F401那个地址的开始位置，也就是点在“F4”上，然后直接输入999转换成16进制后的E703！两种方法的结果是完全相同的，但第二种方法是不是更方便呢？

现在就让我们拿“超级赛亚人”克劳德来开刀，克劳德现在的HP值和HP最大值分别是302和8952，我们要把这两个值全部改成9999应该怎么做？用动态修改修改HP当前值当然很简单，吃药或故意挨打都可以改变数量大小并查找出来，但是HP最大值就很麻烦，因为已经是LV99了，再怎么增加经验值也不会升级，那么就让我们用内存编辑修改吧！



首先记下找到的HP当前值的10进值和16进值数量（假设是302[10进制]和2E01[16进值]）和地址（假设是00DB13A0），按F12呼出Game Master主界面，这次不用点“位置表格”，直接点“记忆体编辑”，然后在“记忆体位置”右面的输入框中输入“00DB13A0”后回车，会出现图中所示的画面，图中底色为蓝色的“0E01（302）”不就是“00DB13A0”地址所代表的数量吗？我们来试试修改一下。



现在我们要把HP当前值改成1000，1000换算成16进制后是E803，那么好，用鼠标点中“0E01”开头的“0E”所在的位置，直接输入“E803”（注意输入的是16进制的



值，不要直接打上“1000”），回到游戏看看吧！什么，没变？关闭菜单退到地图画面，再打开菜单看看，现在变了吧！这并不是什么神的奇迹，还记得我在LEVEL2时说过的吗？有很多游戏都是存储一个数据用到不止一个地址，可能显示的数量有一个地址，实际数量还有一个地址，单单改变显示数量的地址是不起作用的。《FF7》也是这样。不过大家放心，我们找到的地址是正确的，开关菜单只是让游戏程序重新读取一次有关的数据，也就是自动把显示数量的那个地址更新，这样才能让我们看到更改后的值。以后大家遇到类似的情况时，别忘了试试这种方法哦！



HP当前值改完了，那么HP最大值呢？现在的HP最大值是8952，换算成16进值后就是6D24，让我们再次切换到“记忆体编辑”的画面里对照，很明显，00DB13A2的值正好是6D24，也就是紧挨着刚改完的HP当前值，现在让我们把它改成9999，点“6D”输入转换后的“0F27”，回到游戏重新开关一次菜单看看。

什么？怎么只有9600？难道游戏有一个确认HP上限的地址值是9600？那么好，将9600转换成8025后继续找，很明显，00DB13AC地址就是，将它改成0F27，然后再改00DB13A2。竟然还不行！这时一定不要着急，再好好查看一下人物状态，仔细回想一下什么跟HP有关。

原来是克劳德身上装备了两颗魔法魔晶石（绿色），现在想起来了吧？《FF7》的系统是这样设计的：装备绿色的魔法魔晶石（究极的Master魔石除外）可以让人物学会相应的魔法，不过相对的会降低人物的HP值和力量。这样只要将魔晶石拆掉就好了。

当然，正常情况下要等到见到蒂法MM后发展情节才能开启Material菜单，为行文方便，现在将直接开启Material菜单的方法告诉大家，大家现在没有必要了解是如何做到的，后面会详细说明，现在只要会用就行了。

首先开启菜单，然后呼出Game Master主界面，点“记忆体编辑”，然后在“记忆体位置”右面的输入框中直接输入“00DB1EE0”后回车，把光标所在位置的值，不出意外应该是“FB02”，直接改成“FF03”，回到游戏即可看到Material菜单已经打开了（同时开启的还有交换同伴的PHS菜单，不过在没有从巴瑞特那里取得PHS电话之前是没有用的）。现在拆掉那两块魔晶石，是不是已经变成9999了？下面请把HP现在值也改成9999吧！

改HP学会了，那么改MP对您来说一定不在话下，请将克劳德的MP和MP最大值全改成999吧。



下一个要改的是人物能力，克劳德现在的力量（Strength）是98，换算成16进制之后就是62，但是我们从HP开始一直向下找也找不到？那么就换个想法，从HP开始向上找如何？OK！找到了00DB1376地址，再向后看看，素早（Vitality）、魔法（Magic）、精神力（Spirit）、防御力（Dexterity）、运气（Luck），这些不是全在一起吗！全改成100？不过有的数已经超过100了，看来游戏设定的上限要大于100，那么改成多大才好呢？想想LEVEL1时学的知识，一个字节最大可以表示多大的数？用16进制怎样表示？没错，255，也就是FF（不是Final Fantasy……），把它们全部改成FF，“超超级赛亚人”诞生！

估计巴瑞特现在也应该加入了，那么请拿他开刀，把他也变成“超超级塞亚人”，然后进入下一节。

人物能力改的差不多了，下面应该改什么了？没错，就是Limit技！

大家知道，每个角色的Limit有4级，第2级和第3级需要使用无数次才能出现，真是非常麻烦……而且最后一级则要通过特殊情节才能得到，克劳德的“超究武神霸斩”就需要在金碟游乐场以百万BP才能买到，可能有人说：到时候直接改BP不就行了？这当然是一种方法，但是如果想一开始就有全部Limit技用，有没有办法呢？

改Limit技最简单的方法就是从Limit能量槽入手，用Game Master 8.0的“游戏图形辅助扫描修改”可以很容易找到Limit能量槽地址，然后锁定，这样就可以用无数次Limit技，很快就可以学会第2级和第3级，但是第4级就……难道真要等到去金碟游乐场才行吗？

当然不用，不少游戏中都有什么诸如人物的魔法、特殊能力等。那么这些魔法在内存中是如何存放的呢？可能有的读者已经想到了：每个魔法用一个字节，00代表无，01

代表有，确实有许多游戏是这样设计的（注意是电脑游戏）。不过别忘了，《FF7》是从PS上移植过来的，PS的主内存是多少？只有区区的2MB！（没有记错，95年的2MB几乎相当于现在的256MB了）如果按上面的方法来存储，那也太浪费内存空间了吧？而且地址太多还容易出错，那样怎么办呢？答案就是用2进制来存储！



大家知道，一个字节有8位（如FF转换为2进制是11111111），如果这样设计：游戏中的许多能力（8个或8个以下，如果超过8个就用两个字节）合起来总共占用一个字节的大小，然后分成2进制来计算，每个能力对应里面一位的0或1，0代表无，1代表有。这样说大家可能不太容易理



解，举个例子：某个游戏的主角总共能学会8种魔法，游戏刚开始时会前3种，那么排列顺序就是00000111（别忘了数据在内存中是反向存储的），1代表学会的，0代表没学会的。转换成16进制后在内存中的储存就是07；现在他学会了第5种和第6种魔法，很明显排列方式就变成了00110111，转换成16进制后在内存中的储存就是37；8种全学会后自然就是11111111，也就是FF。如果还不明白，打开计算器切换到“二进制”方式，输入“00000111”，然后再点“十六进制”，明白了吧？！显然用二进制能有效地减少存储空间。

还记得刚才直接改出Material的那个菜单吗？菜单其实是用两个8位2进制数储存的，因为菜单项总共有11个（Quit不包括在内），超过了一个字节8个位置的限制。你把FB02转换成2进制看看，是不是1011111011？由Save开始从下向上看，是不是1正好对应开启的项目，0对应未开启的项目（两个0分别对应PHS和Material）？再把FF03转换成2进制看看，是不是1111111111？这样不就正好全开了吗？

Limit技也是这样，每人的Limit技共有7个（凯特·西除外），按正常的排列方式理所当然应该是1111111，不过《FF7》这个Limit技的2进制存储有点特殊（说BT也行），每级的两个Limit中间用一个0分开，全学会后就是01011011011，转换成16进制后就是DB02最后两个11是第一级的两个Limit技，中间的两个11是第二级的两个Limit技，两者中间用0分开，第三级和第四级同理，因为第四级只有一招，所以只有一个1。





原理我们学会了，现在的问题就是怎么找，克劳德现在只会一招，也就是00000000001，正好是0100，很显然，00DB1396地址正好是0100，让我们把0100改成DB02，回到游戏看看。



成功了！现在就让我们用“超究武神霸斩”把一切敌人统统轰杀，



然后进入下一节。

《FF7》中最强、最Cool的人是谁？相信99%的玩家都会脱口而出－－“传说中的战士”－－萨菲罗斯大人！！！可惜如此无敌的萨菲罗斯大人只能在回忆中使用几分钟（其实根本不能叫使用……），还有无数玩家希望的－－爱丽斯复活！！！（题外话，即将推出的《FF7 降临之子》动画有99%的可能让爱丽斯复活……）OK，现在就让我们以传说中的召唤术召唤究级召唤兽－－萨菲罗斯！！（本人被无数萨菲罗斯“饭死”轰杀……）！再用传说中的究极白魔法－－神圣，使爱丽斯复活！！！



首先开启菜单，进入“PHS”，然后呼出Game Master主界面，点“记忆体编辑”，然后在“记忆体位置”右面的输入框中直接输入“00DB181A”后回车，把光标所在位置的值（不出意外应该是“FF”）直接改成“0A，回到游戏看看吧！！！





同样，爱丽斯复活也是如此，只要先进入PHS把第三个人物的地方空出来，也就是让00DB181A地址的值为FF，然后呼出Game Master按上面的方法修改即可，爱丽斯的代码是03。神圣降临！！！

下面给出所有人物的代码，直接替换即可。

00：克劳德
01：巴瑞特
02：蒂法
03：爱丽斯
04：赤红13
05：尤菲
06：凯特·西
07：文森特
08：希德
09：7年前的克劳德（回忆情节中的）
0A：萨菲罗斯
FF：无人



最终战！！！萨菲罗斯　VS　萨菲罗斯·片翼天使！！！

附1：FF7修改记录，VGS和ePSXe通用

效果：无限钱，全员LV99，全能力255，全Limit技，全武器／装备／道具99，全Master魔晶石。

附2：FF7修改记录（电脑版）

使用方法：直接复制到游戏安装目录\Save目录下即可。

效果：同上。

附3：FF7电脑版萨菲罗斯补丁

使用方法：直接替换原文件后直接开始游戏或读记录即可。

效果：可将克劳德永久修改成萨菲罗斯，包括人物头像、战斗画面和能力，装备等。

下期预告：LEVEL4：记录修改

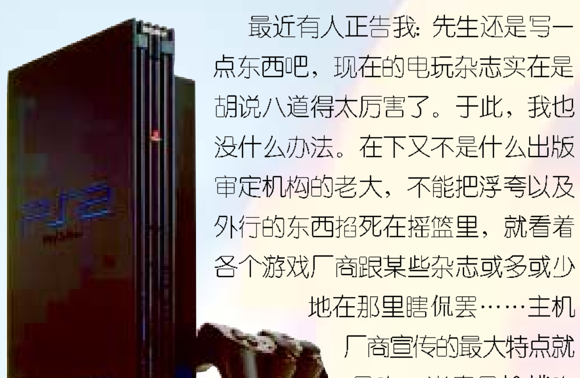
什么？记录文件校验吗？原来是CRC和CHECK SUM这几个废物，雕虫小技。

口古月！你们还远远未够班呀！！！看本座以“再生力量100年”的层次，一拳将你们轰杀至灰飞烟灭呀！！！



PS2 深度透视

文／李可文



最近有人正告我：先生还是写一点东西吧，现在的电玩杂志实在是胡说八道得太厉害了。于此，我也没什么办法。在下又不是什么出版审定机构的老大，不能把浮夸以及外行的东西掐死在摇篮里，就看着各个游戏厂商跟某些杂志或多或少地在那里瞎侃罢……主机厂商宣传的最大特点就是吹，当真是蛤蟆吹成大象。如果Intel也像这样吹，绝对早被乱刀砍死了。上一代主机也就算了，眼看PS3、NGC2什么也都快开始做广告，新一轮的“吹牛大战”又将开始。为了避免玩家们再度被不知所云的宣传所迷惑，本人决定或多或少作一些扫盲系列文章，好让大家能够看透主机厂商的迷魂阵。



在开始之前请所有人记住：游戏机本身就是一台计算机，在对比性能的时候必定要和PC的处理器比较，如果我拿一堆前所未闻的处理器来给你比也没有什么意思。因此贬PC者谢绝参观，谢谢。还有在比较的时候也不得不使用一些计算机术语，不过都是最浅显的那种，我也会解释的。正如加菲猫所说：只要是我告诉你的，就一定是真的（请参见动画片^_^）！本人保证本文的原创性（不是来自网络上那些水平参差不齐的评论家甚至是大学生论文）以及引用材料的真实性，并且会尽量不犯外行的错误。



好，下面开始。

从最普遍的一个问题开始：PS2是128位主机吗?

这恐怕是最复杂的一个问题了，简单地说，不是。游戏机分BIT，大概是源自SEGA MegaDrive主机上那个16BIT的金字。那个时代应该说电脑还没有普及，中国撑死了也就是发烧友玩XTAT的级别，不像现在张嘴就DDR、GeForce，家里买台电脑看DVD。中国形势如此，外国也好不到哪儿去。在当时SEGA的宣传方式就是：我是16BIT，他是8BIT，于是乎一夜之间玩家全部数起BIT来了，不管是什么BIT，反正我比你多一倍就是比你好一倍多……碰巧的是，连电脑带游戏机，这段时间处理器的发展论数全部是翻倍的，于是8位机完了是16位机，16位机完了是32位机……

而32位机完了，就没词儿了。

当我们说一个机器的“位数”的时候，准确地说所指的是处理器本身的字长，即一次能够处理数据的位数，或者说是CPU里通用寄存器用着最方便位数。一个32位的处理器，例如80386，它的一条算术指令可以计算两个32位的二进制数的和。32位的数需要存放在CPU的寄存器里，因此寄存器也就得有至少32位，在处理器内部，用于传送这些数据的线路（内部数据总线）宽度也就有32位。不过不幸的是，一般机器内外的各种数值常常不全是一样的，因此这给了一些厂商吹牛的余地，反正哪个位数多我就说哪个好了。还有一个重要的参数是计算机每条指令的长度。复杂指令集系统的指令长常常是变的，可以不去理会。而现在32





位的精简指令集处理器指令代码一般都是恰好32位，也都够用。这东西变长一点是很可怕的，各零碎部分也都要跟着变长。因此64位处理器的指令还是尽量短点，平均单条40多位而已。

刚才说的是CPU内部，在CPU外部还有两条重要的总线：地址总线和数据总线。

地址总线是论“根”的，其作用是输出指定的内存地址以便访问哪个单元。如果有16位，那么便可以访问2的16次方即64KB内存；如果有32位，那么便可以访问2的32次方即4GB内存。例如：红白机FC的处理器是NMOS6502，是8位处理器，不过它的地址总线是16位的；而Intel 8086的处理器是16位的，但是为了能访问大一些的内存，它用的地址总线是20位，可以寻址1M。至于现在最新的IA64架构，如果说真的给你把64根地址总线都接上，那就可以直接访问1800万TB=1800*1000GB的内存，不过现在连买硬盘买这么大都得哗哗吐血，就更甭说内存了。因此同样是Intel的64位处理器，Itanium只有44根地址总线，而Itanium2也不过50根。数据总线也是论“根”的，一般是和处理器字长相关。32位的处理器接32位数据总线一般效率不错，有什么需要一下子正好读进来。当然二者不匹配的情况也常有，比如32位处理器配卡带16位总线的GBA和低端的386SX，就要读两个周期才能读到，不过比较省钱。比较现代的处理器大多配有批量读写数据的指令，因此也有数据总线比字长还宽的情况。

现在来看PS2，其CPU核心是R5900，基于MIPS64架构。CPU的指令集包括了MIPS Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ和Ⅳ，不过 MIPS Ⅳ的指令只有三条，一条Prefetch以及实现if (a) b=c；这样的指令。MIPS Ⅲ指令集中有大量的64位运算指令，可以说它的核心是64位的。不过要澄清一点，64位的效能基本上是小于32位*2的。当我们嚷着要64位计算的时候，主要是由于以下两个因素：

(1)需要精确计算的数字（整数和/或浮点）的位数超过了32位，比如各种平常想象不到的科学计算。虽然用32位处理器多算几次（依情况而定，不是两次就够了）也可以得到64位计算的结果，但是计算时间上就要慢一倍以上，而且一次运算还要占用更多数量的寄存器。

(2)内存需求超过了32位地址总线的限制：4GB。例如高端的服务器。

对于用于服务器领域的64位处理器，可能还会有稳定



性、大Cache等更高的要求。当大量地进行64位运算的时候，的确64位处理器性能优良，但是就算是科学计算也不是全部64位化，很多数据32位就已经够用了。对于一台游戏机，游戏中数据的精度完全没有必要那么高，难道《三国无双》连小兵的血都要用64位计算吗？PS2的通用整数寄存器长128位，但是一般的计算只能用低64位，高的64位一方面用作64位乘法除法得到的128位结果（这个应用很不广泛），另一方面可以给MMX式的SIMD指令提供数据。128位长度的优势主要体现在这里，用两个128位的操作数，可以实现两组64位数、4组32位数以至16组8位数的算术运算。这样可以用同一种规则一下处理N组数据，虽然并不是每个时刻都能这样处理，但还是很诱人的。另一方面，PS2可以通过一个指令从内存装入/存储一个128位的寄存器。虽然取进来的有一半不能很容易地拿来计算，但是就光是搬运数据这方面看起来还是很爽的。感觉这个架构的弱项在于零碎的计算，如果任务不是成批的，实际消耗比成批的也少不了多少。

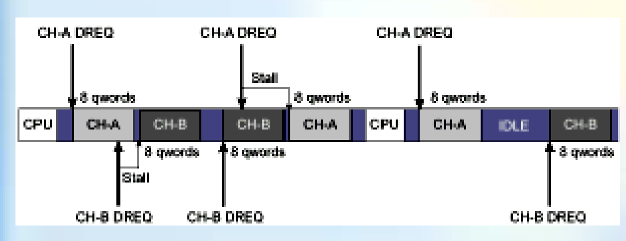
PlayStation

整体看来，PS2CPU核心的综合能力可以达到PⅡ450的水准，而且同样都有超标量和流水线的设计。尽管感觉上PⅡ450的性能要高过R5900，但考虑到R5900有64位处理能力以及SSE2级的SIMD，再配上高速的内存，实际用起来还是各有千秋的。

说起存取内存就有必要谈谈PS2的内存带宽。R5900核心频率是300MHz，CPU前段总线的频率是150MHz。这样CPU这边能达到的内存带宽峰值是128位*150MHz=2.



4GB/s。Sony一般在宣传时会称带宽为3.2GB/s，这是因为PS2用了两条800Mhz的16-Bit通道RDRAM。我们看到这两者其实是不配的，不过RAMBUS没有再低端的内存了，而估计Sony也不想多出钱把PS2整成400MHz的，所以才会出现这种情况。如果出现Cache Miss并且没有人和CPU抢，一个总线周期之内就可以读回128Bit的数据。而且读数据也有现在RISC普遍的Non-blocking Load（就算数据没读到，如果你不马上用它，流水线也不会停滞）以及Hit Under Miss（某个数据请求Cache中没有去内存现读的时候又访问内存访问到了Cache里有的，就能够满足第二个要求，第一个继续读）两个机制。内存的性能还是能令人满意的，但是架不住一群人跟CPU抢。在PS2里面有一个DMA控制器，专管运筹各类设备占用总线进行数据传输。登记注册的设备刨去CPU一共有十个，其中VIF0（VU0相关的数据解压接口，VU0是Emotion Engine的一个协处理器，不过也可以作为单独的执行单元）优先级为A，SIF2优先级为B，剩下8个优先级为C轮流转。至于CPU，可以设为最高优先级也可以设为最低优先级，在我来看通常似乎是放在最低，用别人用剩下的（未经过分析实际游戏确认）……由此看来，就连CPU达到峰值都是抢不到2.4GB/s带宽的。至于宣传中的3.2GB/s，也许RDRAM是运行在800MHz，至少有张示意图是那么表示的（不过手册上的Bug也是N多，没准下个版就改掉）。不过鉴于RDRAM是通过DRAMC接到150MHz总线上，我认为对外就等于600MHz的，带宽肯定达不到3.2GB/s，最大也就2.4GB/s。DMAC是个很复杂的东西，而且说半天大家也不会有什么感性认识，所以就不多介绍了……不过说到感性认识，可以看看图。

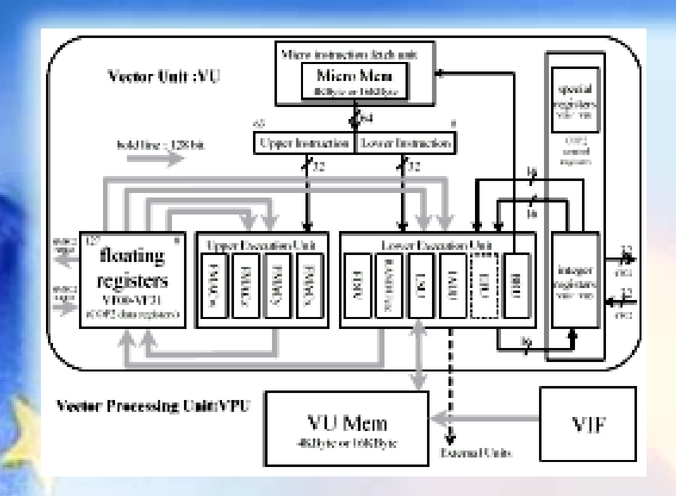


这个是Sony关于DMA抢内存的示意图（汗……），不用我说大伙儿也能看到CPU占的份量是多少。开个玩笑，这个事实上只不过用两个通道做例子说明了DMA通道间传送顺序的安排方式，不过也从另一个方面显示了抢夺总线的激烈程度。至少大家可以看出来，这些DMA并不像某些文章写的那样可以一起跑，每个都要占掉一定带宽的。

再来看VU0与VU1。VU全称Vector oPeration Unit，写得很清楚了，就是向量操作单元。事实上VPU与VU的概念并不完全一样，不过就连Sony自己的文档也混得乱七八糟，就统统称VU好了。VU0和VU1各能同时处理4组浮点向量变换，这些向量是构造场景多边形方向的关键。这两个处理器都可以工作于Micro模式下，在这个模式下它们相当于一个可以执行指令的处理器，有自己的程序内存（Micro Mem）以及数据内存（VU Mem）。这些内存映射到整个内存空间，EmotionEngine在VU停止状态时可以直接读写这两块内存，预先设定好VU用的微程序和初始数据，然后启动VU。VU的工作CPU也可以做，不过是慢三十几倍还是多少倍就没有细算……有些时候CPU还是需要一点并行浮点的能力帮助主程序推进的，这时VU0可以运行在Macro模式，作为Emotion Engine的并行协处理器。VU的Micro Mode指令集分为UpperInstructions和Lower Instructions两组，这两组的指令可以并发执行，而且就连Micro Mem也都是这么设计的，让这些指令成对出现。Upper那组包含的主要是宣传部门最需要的一堆加减乘浮点运算指令，还有字母顺序常年排第一的ABS（绝对值）和浮点到整数之间的类型转换指令；Lower那组包含的则主要是后勤型的——与内存之间存取数据的指令、控制指令以及浮点除法单元。写VU用的程序是很需技术的，因为程序内存非常少，VU0只有各4KB的Micro Mem和VU Mem，而且指令还是64bit等于8字节一组的，好在VU1这两样各有16KB。可以看得出来，VU0因为可以当协处理器而内存做得比较省。VU0在DMA链中优先级比较特殊，不过DMA的时候只可以往VU0里面传输，也就是说，VU0主要还是弄点数据算一算然后交给Emotion Engine的用途。相对而言，VU1的规模则是很适合运行在Micro模式下，自主提供成批的浮点向量并行处理。至于VU0，如果要劳烦VU0去计算，一般Emotion Engine这边肯定是等着要结果的，因此如果VU0需要从总线上拿数据，CPU肯定得先让着它。至于SIF2，那个是对应声音处理器的接口。在苦不能苦了孩子，屏幕上少两小兵甚至图像拖慢都无所谓，玩家会感叹说：啊！屏幕上的人太多了……但如果声音的传输跟不上就会出现爆音之类的问题，这轻则归罪于D版盘，严重一点就连软件厂商、PS2带Sony都捎上了，所以万万不可轻视。既然以上两个设备有比较高的总线优先权是有原因的，那CPU您就只好往后让让了。

PS2另一个很好的设计是Scratch Pad RAM。这相当于拥有Cache一样速度的内存，不过只有16KB，如果用的好的话很出彩。这个容量只够保存一些应用极为频繁的数据，或者象卓别林《摩登时代》里演的那样，作为拧螺丝的一道工序。SPRAM是嵌入在Emotion Engine Core中的，虽然也是映射在主内存空间，但是别的设备是不能直接访问到的。高效应用SPRAM的一个主要途径是利用DMA，DMA包含两个到SPRAM的通道，一个出一



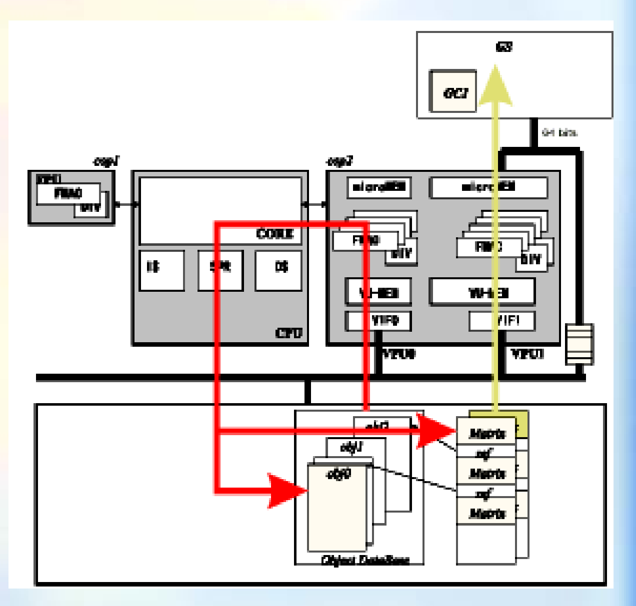


个进，可以很容易实现传送带一样的功能，即CPU和SPRAM一起，作流水线中那个拧螺丝的卓别林。在手册上建议的，也是写得好点的游戏利用的方案，即让SPRAM作中间的图像处理结果暂存站，随处理随输出。这个机制叫做MFIFO，其实也是很简单，就是在内存中开出一段连续的区域，作为环状缓冲（Ring Buffer）。CPU计算获得的图像数据（自己取或者不管用什么途径取得就行，具体实现方式不定）并将结果存入SPRAM，DMA会不断地将新的结果从SPRAM搬移到内存中的Ring Buffer，同时另外一个DMA跟在后边将Ring Buffer里面的结果送到VU1/GS。Ring Buffer是循环使用的，所以也不用很大，反正只要两个DMA能跟紧，别一个绕了一圈另一个还没动就OK。支持MFIFO的通道仅有fromSPRAM以及VIF1和GIF（GS的接口设备），因此这个设计的意图很明显。对VIF1的传输是属于比较高级的数据，一般都是要经过VU1再加工然后再传到GS（VU1有和GS的直接联接，可以不走外部总线传输数据）。至于对GIF的传输，则是有三种可用的设计，DMA是其中的一种。使用DMA只能够向GIF写，这是单向传送数据的重要途径，什么都可以传。第二种是从VU1的 VU Mem传送到GS，就是输出结果而已，这个传输是专门的总线，效率很高。第三种是专门作Trick用的重要方案，在这个模式下GS可以通过VU1把图像数据吐出来改完再写回去。VU1是向量单元，因此涂抹的重任还是交给SPRAM和CPU协作。这是实时实现全屏各种视觉效果的关键。据说靠这个就可以实现仿真的全屏火焰效果等等。虽然使用这种方案可以进行全屏的图像实时加工，但是为了生成比较好的基础图像，图像加工的复杂程度都不会太高，顶多是一次对两个帧做处理。如果是连续的帧，可以大概实现Motion Blur的效果，不知道《MGS2》是否使用这种方法。GS的硬件也支持比较土的雾化效果，因此模糊的效果也不一定就是靠软件造出来的。

补充一点。等同于Cache效率的SPRAM自然是用着很爽，不过对SPRAM的存取还是统一走Emotion Engine的BIU（Bus Interface Unit）出去的。换句话说，如果SPRAM要传送数据，那么CPU是访问不到外边内存的，性能问题。

前一阵子折腾《GT4》，自然少不了有设计师跳出来说什么流动之类的，好像甭管什么只要一流起来马上就能使性能乘倍的样子，还说只发挥了PS2性能的65%云云。在PS2的程序设计时，将图像处理分为模式化与非模式化两类。其中模式化是变化比较简单的处理操作，例如通过向量跟矩阵变换等机械操作就能得到的透视、光源计算，这些通过编程VPU就可以实现。非模式化则是比较复杂的行为，比如物理模型什么的，需要靠CPU参加才能得到结果。这二者的比例会影响到整体的性能，自然在一个全静态的场景里摇摄像头是最爽的，不过你会觉得好玩么？最佳情况是二者达到一个平衡，既不浪费CPU这边复杂处理的能力，同时也要尽量多渲染点静态背景。至于所谓的数据流动就是通过DMA，原理刚才说得也差不多了，这里有几个示意图大家可以看看：

图像数据流动示意图一：



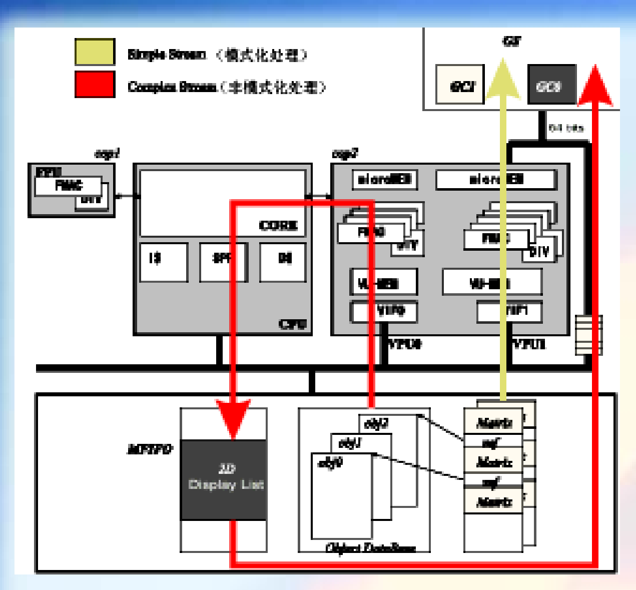
EE与VU0处理对象的动作等并生成绘制用的矩阵，VU1根据矩阵生成Display List并交给GS生成图像。适合大量非模式化处理，是灵活度很高的模式，但是渲染规模有限。

图像数据流动示意图二。

EE与VU0主要处理非模式化的数据，并生成Display List，VU1则处理模式化的数据。二者并行，是主要的应用模式，兼顾固定场景和活动的对象。MFIFO相关可参考上边的DMA介绍。

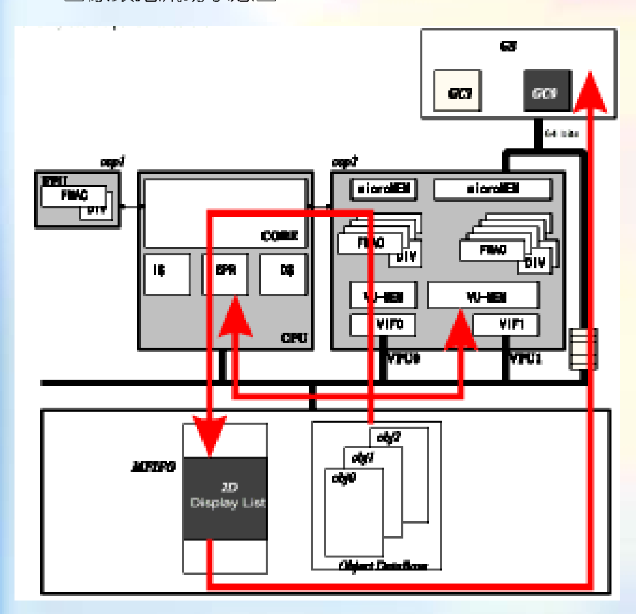
以上两种方案中，VIF1从总线接收的数据量小，经计





算后得到相对较大的结果图像数据（几倍以上都没问题）。这大量的结果是走VIF1-GS专用总线传给GS的，不会跟总线上抢带宽，这大概就是挖掘PS2图像引擎潜力的最关键之处。

图像数据流动示意图三：



全部3D数据由EE与VU0处理。VU1 Mem到SPRAM之间的传送所指的应该就是实时的图像效果处理。拥有最大的图像灵活性。但是因为不使用VU1处理模式化数据，所有的结果数据都是走总线传给GS的，因此效率最低。

以上是3D渲染时主要的几种数据流方式示意。所谓流就是这么流的，也没有什么新的花样，或者可以一帧切换两种或多种渲染方案达到取长补短的作用，但还是很麻烦。与其说是水一样舒展的流，不如说是《摩登时代》的传送带更贴切。另外大家要看到，无论是使用什么方案，都需要占用很大主内存的带宽，就更甭说第三种了。PS2的内存带宽再不错，也不过一RAMBUS 800，而且还得打个75折。与PC比起来，PS2的内存总线还要承载多余的图像数据流量，例如纹理等。

下面来看GS。

GS的细节问题就不多说，这里讲些比较通俗的问题好了。

The following are the display frequencies and typical resolutions that the GS supports.

Mode	Resolution	fV (Hz)	fH (kHz)	Remarks
NTSC*	256 x 448(224) 320 x 448(224) 384 x 448(224) 512 x 448(224) 640 x 448(224)	59.940 (59.82)	15.734	( ): Resolution in non-interlaced scanning
PAL*	256 x 512(256) 320 x 512(256) 384 x 512(256) 512 x 512(256) 640 x 512(256)	50.000 (49.76)	15.625	( ): Resolution in non-interlaced scanning
VESA	640 x 480	59.940 72.809 75.000 85.008	31.469 37.861 37.500 43.269	Frequencies may vary within VESA standard (+/- 0.5%).
	800 x 600	56.250 60.317 72.188 75.000 85.061	35.156 37.879 48.077 46.875 53.674	Frequencies may vary within VESA standard (+/- 0.5%).
	1024 x 768	60.004 70.069 75.029 84.997	48.363 56.476 60.023 68.677	Frequencies may vary within VESA standard (+/- 0.5%).
	1280 x 1024	60.020 75.025	63.981 79.976	Frequencies may vary within VESA standard (+/- 0.5%).
DTV	720 x 480	59.94	31.469	480 P
	1920 x 1080	60.00	33.750	1080 I

*Resolutions in NTSC and PAL modes are recommended to realize the appropriate screen size.

首先说分辨率问题。在电视游戏机上，输出分辨率是主要由TV制式决定的。表格内就是PS2 GS支持的分辨率输出。由此可见，我们一般用的N制主机在电视上绝大多数游戏都是640*448隔行这个级别的，也有一些游戏的X分辨率更低，看起来就比较方。这个降到最低是256*224，不过这就是和FC同一水准了，也许复刻FC游戏会用到。虽然游戏的显示线数低，但是由于电视本身的精度也很差，相当于做了一个模糊处理，因此即使是在很大的电视屏幕上，离远了看着也还凑合，至少轮廓什么的不会有问题，就是一些笔画比较细的文字看起来有些模糊。PS2 的VESA模式是有的，至少是应用在PS2 Linux套件上。游戏理论上也是可以用VESA模式，不过第一无论Sony还是游戏厂家应该都不支持这样做，第二实际上也没有游戏支持显示器，所以等于没有一样。至于高清晰电视，PS2还是支持的，只不是也是极少有游戏敢用。《Tekken 4》启动时按住什么可以进逐行模式，用的应该是下边的720*480P。至于1920*1080I，有是有，不过还没见到游戏用。输出这个分辨率的图形当然不是什么难事，但是PS2的显存本来就小，放一幅1920*540在帧缓存里也就没有什么空间装别的了。不过也许某天我们可以看到支持这个分辨率的高清晰围棋游戏，感受到精细滚圆的围棋子的质感呢。

无论如何，在清晰度方面，PS2是无法和电脑随便就



800*600 逐行的分辨率相比的。不过因为要绘制的点少，所以它的多边形什么的可以多不少，达到一个很好的视觉效果。如果要在 1024*768 的分辨率下绘制一个比较复杂的 PS2 游戏场景，现在也要一台准主流的电脑才能搞定。

Texture Mapping	Max Pixel Writing Rate
Without Texture Mapping	2.4 Gpixel/sec
With Texture Mapping	1.2 Gpixel/sec

Processing Performance in Triangle Drawing

Texture	Shading	Fogging	Anti-aliasing	Necessary cycle count	Performance (triangle/sec)
OFF	Flat	ON/OFF	OFF	2	75M
ON	Flat/Gouraud	OFF	OFF	4	37.5M
ON	Flat/Gouraud	ON	OFF	5	30M
ON/OFF	Gouraud	OFF	OFF	4	37.5M
ON/OFF	Gouraud	ON	OFF	5	30M
OFF	Flat	ON/OFF	ON	6	25M
ON	Flat/Gouraud	OFF	ON	8	18M
ON	Flat/Gouraud	ON	ON	9	16M
ON/OFF	Gouraud	OFF	ON	8	18M
ON/OFF	Gouraud	ON	ON	9	16M

Processing Performance in Line Drawing

Texture	Shading	Fogging	Anti-aliasing	Necessary cycle count	Performance (line/sec)
ON	Flat/Gouraud	OFF	OFF	4	37.5M
ON	Flat/Gouraud	ON	OFF	5	30M
OFF	Flat	ON/OFF	ON	6	25M
ON	Flat/Gouraud	OFF	ON	7	21M

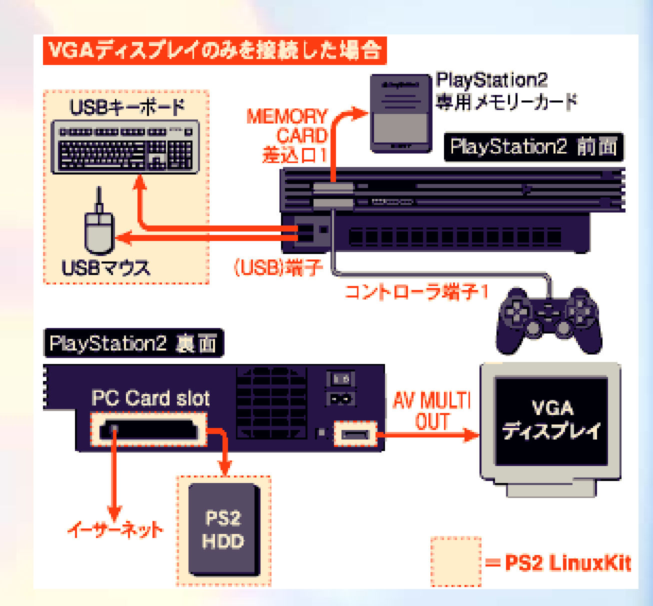
Processing Performance in Sprite

Texture	Shading	Fogging	Anti-aliasing	Necessary cycle count	Performance (sprite/sec)
ON/OFF	Flat/Gouraud	ON/OFF	OFF	3	50M

Processing Performance in Point

Texture	Shading	Fogging	Anti-aliasing	Necessary cycle count	Performance (point/sec)
ON/OFF	Flat/Gouraud	ON/OFF	OFF	1	150M

现在再来看看多数争论的焦点——多边形性能。PS2 的实际多边形性能如图。Sony一开始宣称PS2是每秒75M多边形的性能，后来官方数据降到 66M。从上表中可以看出，这个是没有贴图，平面着色而且关闭反锯齿情况下的极限数值。只要是打开贴图或者使用高洛德着色，效率马上下降一半。显然，要给人看的主要的画面元素基本上都得采用贴图和高洛德着色，所以PS2应用在游戏上的实际渲染能力并不象想象的那么高。PS2的GS允许设置一组渲染环境属性开关，来构成类似上面的那些关于多边形的渲染组合中的一个。这些开关包括是否使用贴图（Texture），着色方式（Flat/Gouraud），雾化（Fogging），反锯齿（Anti-Aliasing）等。这组属性开关是全局的，也就是说，选定了一种方案组合，所有的多边形都将按照这个方式进行渲染。好在PS2的3D系统设计得还算灵活，开发者可以在渲染中间改变这组属性开关（渲染属性使用 PRMode 而不是 PRIM 的时候），这样就可以使一个画面部分是带贴图带反锯齿 染出来的，另一部分是不带贴图渲染出来的。如果愿意的话，在渲染一个画面中间可以切换千八百次这种设置。应用这种方法，开发者可以在构造远景的圆柱时采用效果稍差但是速度很快的渲染模式（比如75M那个），而用高质量的渲染模式来画玩家比较注意的部分，或者想法利用超多数量的低质量多边形构成一些看上去很精美的模型（例如人脸）。不过，如果软件开发商技术不够档次，可能根本不会用这个技术，其结果就是整个场景都是在一个固定模式下渲染出来的。为了保证画面还能看（想象一下全屏没有贴图的游戏……），至少要打开贴图和高洛德着色，这样一来最大性能就是每秒30M或者18M多边形。由于CPU之类的占用和等待数据处理结果等因素，毫无疑问，这个最大性能实际上是肯定达不到的，如果在这个基础上再打个对折就真够受的了。其实那个硬件反锯齿效果也不怎么样，与其牺牲一半多边形性能去做反锯齿，还不如把这项任务交给低清晰的电视更为妥当。因此，有很多游戏是放弃了反锯齿以获得更多的多边形数量，即使是那些技术很好的小组也会这样做。



综上所述，PS2 的性能的确是很尖端的，即使是在今天，这样的一台游戏机运行在较低的分辨率上，其游戏效果也还是能令人感到非常满意。但是大家可以看到，PS2 并不是像Sony所吹嘘的那样具有无限的机能。日本人的宣传方式，不外乎是一边拿出点擦边的 YY 用数据，一边用些比喻、夸张之类的修辞手法，以文学手段迷惑业外人士罢了。把 PS2 比作丝绸还是什么也好，处理器称之为能够细腻到表现感情的 “Emotion Engine” 也好，都是些无责任的文学手法。如果读者较起真来， PS2的宣传中那些大多都是空中楼阁，经不起推敲的。倘若那玩艺能描述情感，咱们现在玩两 2、3GHz P4 的，估计机子都跑上三角恋了（也不知道是否真的有人会相信萨达姆买了那个去发射导弹）。就算Sony好不容易给出点性能数据，结果还是极尽夸大之能事。而且，有时有些日本的游戏程序员访谈，也大多是 YY 一下打点比方之类，很少听说有人提到算法或者结构之类的。如果是想弄些虚无飘渺的东西来宣传，至少用不着程序员出面吧。







混沌軍勢
—カオス　レキオン

文 /Master_Z

各位圣诞快乐还有新年快乐！！当大家看到这本篇文章的时候想必正在自己的窝里趴趴享受新年假期吧！呵呵！由于出刊时间的原因，本猫在这里只能说声对不起了！请接受本猫迟到的圣诞祝福与新年祝福！好了，我们言归正传！



2003年3月6日，动作游戏王牌厂商Capcom公司推出了一款以奇幻小说改编的3D动作闯关游戏《Chaos Legion》即《混沌军势》(カオス　レキオン)，其中Legion指的便是《圣经》马太福音中所说的恶魔之名。而本作的游戏名“Chaos Legion”所指的便是召唤魂魄暂时出现于世间来守护主人们的意思。因此本作与其他游戏一个很大的不同之处，即玩家将不再是一个人在战场奋勇杀敌，而是强调了“军势”这一特　，玩家将可以召唤自己的部队与无数袭来的魔兽展开战斗。

本游戏是Capcom继《鬼武者》和“《鬼泣》系列”后推出的又一部3D动作冒险游戏，如果各位玩家玩过或看过本游戏的话，相信都不难发现本游戏也借鉴了上述两个游





戏的特点和成功之处。如获得“军势”后可以利用它所得到的EXP为自己升级各种能力，再如装备不同的“军势”后，玩家使用的人物也会增加新的技能（如2段跳、6连斩和爆击等）。





责编：MasterZ　master_zou@hotmail.com



游戏故事充满了莎士比亚故事中常见的矛盾、情与爱之间的纠葛，再辅以如《圣经》中精神层次的设定，使游戏内容更具延展性。而在系统方面，这款游戏则结合Capcom各大卖座游戏的精华要素于一身。前面已经说过，本故事改编自日本大受好评的奇幻文学小说。故事设定在一个由法律与秩序所维持的世界“阿尔卡那”（Arcana），因为天神的力量，将整个世界分成天神居住的“圣界”、恶魔堕落的“堕界”，以及人类居住的“人界”，诸神的力量也被封印在“圣柜”之中，由代表光明圣洁的“圣　威利亚教团”（圣Ovelia教团）负责守护，靠着神圣白银所铸成的“圣咎剑”守护世界的公理，并分别对在世界各地由“暗”所诞生的邪恶异形们给予正义的制裁，同时赐予各地人民由“圣”之奇



迹所产生的慈悲与恩惠。

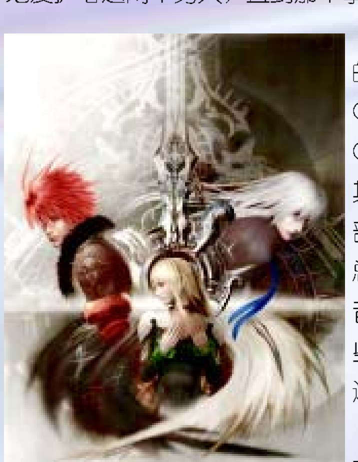
而故事便是从教团之长新法王继任的那一刻开始的。过去曾经是圣印的负责人，创造了许多奇迹，被视为背负着教团下一世代而受到期望的年轻的新法王维克多·德拉克罗（Victor Delacroix）为了探索禁典中的封印解除之术而下落不明，而教团也因为维克多投身黑暗而决定追捕他。至于追捕的人选，便是玩家所要担任的主角，能够使用禁忌的黑之圣印力量，被人们看成是不祥的预兆且战功显赫的



黑印骑士团年轻剑士，同时也是维克多好朋友基格“Sieg”。由于这两个人的行动，整个世界的命运随之波动。



另外游戏中还有一个人物在整个故事中起着不可以忽视的衔接作用，或者是说德拉克罗背叛教团的“因之果”，她就是西拉，在游戏故事开始三年前的禁典探索时间中意外中丧命的女性。她在游戏中时常会出现在基格和德拉克罗的梦中，也是故事中两位男主角深爱着的女性（哦~三角关系！呵呵）。对于拥有可以控制黑暗力量而被人以敬畏和恐怖的眼光看待，逐渐和人疏远的基格；还有为了给予信仰及慈爱，不得不持续作为一个圣者的德拉克罗来说，这两个男人唯一可以倾心相对的就只有希拉了。而希拉也无微不至地爱护着这两个男人，直到那个事件的发生……



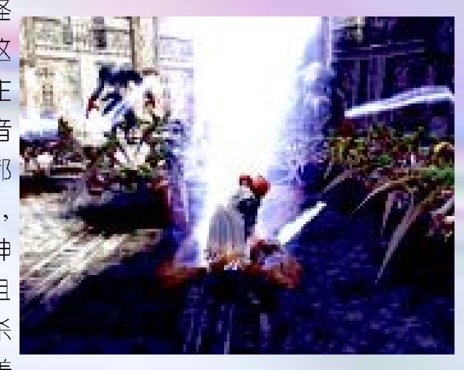
这次本猫为大家献上的就是《混沌军势》的OST《Chaos Legion Original Soundtrack》，其中收录了PS2版上全部的背景配乐。本CD的总体特点就是气势宏大，音乐中都或多或少带有一些宗教音乐的色彩，而且还略带一些颓废的感觉。

那么我们先来介绍一下本张CD中的第一首曲子“Blood Remains”，它可以说是众多曲目中最经典的一首了！作为游戏的片头曲，本曲曲风优美、委婉给人一种宁静安祥的感觉，但是曲中不时流露出一种莫名的悲伤与叹息。由竖琴和电子合声演奏的本曲配上游戏片头中在教厅那高大雄伟的回廊中穿梭的画面，更显神圣的宗教色彩和庄严。

“Narration”与“Blood Remains”的曲风截然不同，它给人一种悬疑和未知的感觉。各位听到这个是不是想起

了某个游戏的背景配乐呢？对了！《生化危机2》警察局存盘点的背景配乐与本曲同出一辙，都是以钢琴做为主打乐器，并由各种混音几电子乐器配合钢琴烘托气氛。

第四首"Welcome To The Darkness"属于那种经典的气势宏大的宗教音乐前奏，本曲一改片头曲那种安祥、宁静的风格，节奏明显加快，并配以类似唱诗班的电子合声作配乐，这种结合使得音乐又无端多出了一份庄严与神圣的氛围。这段配乐是序章的游戏配乐，玩家在用各种华丽必杀技砍杀怪物的同时配上这种具有神圣而庄严的宗教色彩音乐（背景则又都是圣都的建筑），立刻突显"神罚"之意，而且更可说得上是杀戮与破坏的美学……



第十四首"Monks"是"银之少女"赏金猎人阿西雅·



莉丝蕾（Arcia Rinslet）背景配乐，本曲配乐前卫而又不失主旨，在类似Rock的节奏中加入了管风琴的伴奏与合声，这使得本曲的风格变成了一种古典与现代相结合的新型产物（如《恶魔城》、"《GGX》系列"都属于这种风格）。在这音乐声中，阿西雅手持两把经过祝福的特制银枪，为被"堕界"（就是游戏中被我们蹂躏的怪物）居民杀害的同伴报仇，为了给被维克多所杀害的兄长报仇毅然跟随基格踏上追赶维克多的旅程……本曲的节奏比CD中的其他曲目的节奏要略快一些，给人的感觉更像是《鬼泣》中的配乐，可能是Capcom为了要衬托阿西雅如旦丁般用圣枪乱射怪物的那种爽快感吧（虽然攻击力不怎么样）！

本张CD的最后一首"The Final Result"是游戏最后一段的配乐，游戏的故事发展到了高潮之后一切都将渐



渐完结……本曲其实就是片头曲"Blood Remains"的重奏加强版，原本曲中的那种哀伤没有了，取而代之的是恢宏的神圣感与庄严感。

另外CD中的"Fly"这首曲子也是非常值得推荐的，这首歌曲是PS2版的结尾曲（PC版好像取消了这首曲子）。当年费了九牛二虎之力好不容易把最终Boss解决掉，看到爆机画面听到这首歌的时候，真是无比的感动啊！！这种感觉是必须在玩家们经历游戏破关的过程才能细细体会的！

好了，时间也差不多了，再往下写的话估计别的编辑该怒了，本猫就在此打住。最后本猫再次祝各位新年快乐！我们下次再见！

CD-List

01 Blood Remains
02 Narration BGM (1st)
03 Stage Title BGM
04 Welcome To The Darkness
05 Pledge
06 From Result Screen To Intermission (First)
07 Choir Of Curse
08 A Way To Nowhere
09 Evil Shore
10 The Drones Of Hell
14 Monks
15 Feel No Fear
16 Narration BGM (2nd)
17 Bloody Truth
18 Battle Cry
19 Solemn Voice
20 From Result Screen To Intermission (Final)
21 Be Killed Again
22 Massive Strokes
23 Now I See
24 Fly
25 The Final Result

读编往来



新的一年，该栏目将继续由我主持。大家对我们的杂志、我们的栏目有什么好的想法，要尽量往这里提啊。

而我也将把这个栏目做成大家的栏目，让大家都参与到杂志中来，感受到杂志这个大家庭的温暖！

偶在这里代杂志社众小编给大家拜个晚年！



开学了，又一年啊，小同学们是不是又投入到无限的学习当中啦？学习虽然重要但是休息也是很重要的！（没说叫你们玩游戏哟，表找借口啊^_^）人生无限好啊，希望广大玩友珍惜宝贵的时间啊！好了，不说大道理了，先进入吧！请不要这么看着我，我会害羞啦！



【地铁铁闻】

某日，我坐在地铁中正在昏昏睡睡，忽听两男在角落处调侃。

A 男曰："听说 JOJO 出完了～D 版终于有第 80 本了！"了解偶的人都知道 JOJO 对于偶的意义，我的耳朵利立立起来仔细聆听......

B 男曰："哦，看不懂，太深奥了，前几天《拳皇 2003》有下了，你玩了吗？我在我们站下的。"

A 男曰："玩了，不会发招啊，你们站是哪里？"听到这里我又再次将耳朵立了起来，我心想不用问了，我们站啊。

B 男曰："我们大大 XX 宇宙放的。要地址吗？回头我发到你 QQ 上！"FT，偶听完差点没坐地下去……到站了，我也随着人群下车，后面的对话没再听到。而我也感到遗憾没有听到后来的^_^（万一这二位买我们的书，岂不是很...）

【读编问答】

浙江省宁波市　裘甬粤

1．希望贵刊能从浅到深的增加些汇编的知识。

2.为啥偶用 Winkawaks 玩《KOF98》时，没暴之前超必杀一发就发出，暴了之后超必杀偶就发不出？

3．希望贵刊每期能送一张海报！Thank You！

4.偶打《新约　圣剑传说》时听到了 N 年前的 GB 上《圣剑传说》的音乐，好感动啊！

5.偶玩《龙与地下城 II　暗黑密影》时经常按键窜位，也就是偶在攻击时，会自动放出魔法，Why？

6.怎样解决模拟器（街机）中按键延迟问题？

7．最后一个问题：编辑部里你们谁最酷？

雪晴：

1，好的，杂志正在连续刊登改神的游戏修改文章，喜欢不要错过哟！

2，这个问题没碰到过，你使用的不是修改过的版本吧？如果是请换回普通版！

3，以后会考虑，现在正在联系广告回馈读者呢！

4，感动，这个词真是的，有的时候人是脆弱的，譬如：某天我坐在上班的路上，听着陶哲（表说偶文盲，偶的智能没有两个吉的哪个 ZHE 字！）的歌突发感触，人生是这么的惨淡啊.......好啦，不说远了。

5，首先要看看你的键位设定，还有热键是否定义，如果都没有设置，试着把保存配置文件 *.CFG 删除。然后重新设置试验！

6，你说的可能游戏本身的问题？有些游戏本身就有这个毛病，你可以试着改 bios 里的按键间隔试试！

7，你觉得呢？哈哈

河北省唐山市　地狱人・TYU

1．光碟的目录应写明所含游戏的名称（中文的更好）以便于选择购买！

2.GBA 等游戏应附赠所对应的最好用的模拟器！

3.希望文章多一些攻略（如：《黄金太阳　失落的时代》剧情攻略）！

4．希望各位编辑多加保重，好好休息。今后我会继续支持你们，还会发动朋友们去支持你们，望你们再接再励，祝你们一切顺利。

雪晴：

1，光盘的一些重点游戏一般在书中都有相关文章配套介绍。而 Rom 名本身就是用的标准的 DAT 整理之后的名字，所以一般无须整理。

2，最新最好的模拟器一般都会随当月光盘奉送的。

3，至于攻略，由于一些游戏比较老了，要考虑大众的嘛，要看看要求多不多啦。

4，谢谢你的支持，也谢谢周围的朋友的支持。祝你学业顺利！

福建省建阳市　叶作辉

1．希望增加游戏秘籍专栏，最好是经过确认的，不要象网上那样这个说这样，哪个说那样，并且写明使用范围。

2．连技录像如有可能做成能用金山影霸等媒体格式以造福我们这些无敌的白金大菜鸟。

3．希望可以将回函印刷成明信片格式，这样可以为我们学子省下不少粮食钱啊！

4．为什么我用键盘不能同时按下三键的输入，希望指教，还有如何使用摇杆快速输入两圈（用金山怎样定义）？

雪晴：

1，好是好，但是相对模拟的秘籍一般都放到了文章的后面。只要细心观看肯定不会遗漏。

2，多媒体文件是很大的，比如一段高质量视频文件要在100M以上啦。

3，这个可以考虑啦！好提议！

4，三键不能同时按的原因应该是键盘冲突所致，有很多键盘本身不支持三个键以及以上的键输入，所以实在不成用热键定义一下！而你说的金山我没有用过。征求更多的玩家看到后告诉你吧！

江苏省　吕俊

希望贵刊可以在细节处多多注意，还有色调需要好好调整，配色有点差强人意，希望改进！最后建议杂志或者网站可以搞一些模友见面会吗？让大家都认识一下，可以是地域性的也可以是全国性的的。因为在我身边的人喜欢模拟的太少了，我也先国内的模友们也很需要交流。希望再也不要象歌里唱的那样“模拟的人那么多，认识的没有几个！”

雪晴：

好的，细节之处我们会仔细注意的。至于美工的问题，我们的新美工对配色理念很强的，相信你看到这期的时侯已经能领略他的风格了。见面会由于地域性或者全国性差异怕是很难，而且由我们组织相应的要考虑的问题比较多。所以建议你去网上共同搜寻江苏的模友吧～（好像我认识好几个模友都是苏州的）

泗阳市　王市涛

请问《模拟与游戏》和《模拟地带》是同一个杂志吗？为什么看着很像呢？

雪晴：当然是啦，所以也要请你和所有支持我们的读者告诉一下你周边的朋友们，我们已经正式更名回来了，不要再等《模拟与游戏》啦～新的地带更适合你　！

最后特别感谢阿金的长篇来信，由于篇幅所限我就不上了。但是我可是看了两遍的。特别谢谢～北京的洪辰，现在的PS2模拟器只是在开发阶段，还不足以让你玩商业游戏，要想玩还要等上很长的时间啊！河北省的姚峰你希望赠送的PS游戏JOJO的ISO已经送过了（你可不知道偶是真·JOJO之Fan啊）。郑州市工程学院的张嘉，谢谢你对我们这么的热爱，不要理你同学，多读多看才是你现在该做的事情（虽然看的是游戏书，哈哈），正是因为有了无数像你一样支持我们的人才能使我们走得更远更好～

【有奖问答】

好啦，还和以前的规则一样，其实也没什么规则，只要答对即可有机会获得最新的副刊《掌机地带》一本，只有5名　，礼品不大希望模友喜欢！废话不多说，直接看题：

1．本月MAME正式更新到版本为？（截止到1月15日，因为MAME更新实在是没准所以订下在15日为限）

2．《街头霸王》的英文名字是？

3．请列举两个以上GBA模拟器！

4．经典FC游戏《魂斗罗》怎么调30条命？

5．你觉得现在的《模拟地带》需要增加哪个栏目？

请写在回函或者E Mail：emumatch@hotmail.com，来信注明个人详细资料，奖品按提供地址发送。

【邮购信息】

近日论坛上很多小读者反映很想购买以前的《模拟地带》及增刊，我可是苦于这种帖子了，因为每帖必回的工作量很大啊，所以在这里特别给提出来让没有买到的读者了解。本编辑部还有少量上述杂志，请广大读者注意选购^_^（第3期到第17期均有，《射击增刊》，《掌机地带》第1，2，3期）。请读者在汇款时将个人资料写清楚，譬如：地址，姓名，邮政编码，电话方便的话也可以写上，这样可以方便我们的邮购人员给您查询，并且要在备注中写清楚邮购的期数。

邮购地址：北京市6511信箱

收款人：《模拟地带》编辑部或者《掌机地带》编辑部均可

邮政编码：102218

除了《掌机地带》第2，3期为13元，《射击增刊》为16元外其他均为10元，邮购读者均免邮费。

欢迎读者邮购！！！

【特　别　声　明】

近日不法商贩利用我们的LOGO及标志在市面上出版了一些游戏合集。譬如：最近一本叫《街机动作天堂》的书竟然用了我们杂志更名后标识，使很多读者上当受骗，本编辑部所有同人在此特别并且严重声明，该书与本网站及本杂志社无任何关系，请广大读者认清真正的《模拟地带》及增刊，最新的相关内容及封面我们会在我们的网站和论坛上公布，虽然这样可以避免一些读者买到假的杂志，但是更多的那些不上网的小读者确实很可怜，所以请小读者们尽量帮助互相传播一下事情的原委。我们这里给大家造成的困扰道歉了，希望大家能体谅，我们知道消息后已经第一时间在论坛上做出了回应，但是毕竟网络不是万能的，苦恼。最后请认清正品《模拟地带》。

D　版　特　征　：

1．¥18元2CD，半彩半黑白，32开版本160页。

2．内容粗糙，只是一些图片拼凑出来的，甚至连编辑名字都没有。

下面放出该D版杂志的封面供大家“观赏”！



责编小记

—龙二—

首先祝各位玩家在2004年事业有成，学业有成，当玩家拿到这期杂志时，估计刚过情人节，祝各位玩家情人节快乐！

2004年是杂志成立到现在第二个年头了，杂志走到今天真的很不容易，在此感谢各位玩家和读者的支持。

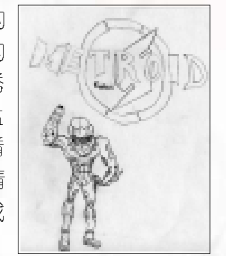


最近好游戏很多《鬼武者3》，《战国无双》，《机战MX》都要发布了，期待：）

—Cotolo—

能回家过年真好，像在下这种自幼便省不了父母操心的类型，能够常回家看看自然是家里最大的欣慰。老爸将我从小到大玩过的游戏机币整理到了一个盒子里，回想当年为了练习升龙，每天起早贪黑与老爸在学校与家之间"Mappy般"的斗智斗勇，不由感慨万千……

回家之后大部分时间都在看书，除了按惯例温习了一遍《黑暗精灵三部曲》之外，还研究了一下Metroid的相关历史，发觉真正的魔幻文学，还是中世纪欧洲的来得诱人。不过能够有时间看书全拜两块硬盘与世长辞的机缘所赐，广大模友可是看好了，这就是Rom与野心结合的后果，请务必在24小时内删除你硬盘里的游戏Rom：）



—微风—

一帮朋友来北京玩，不得已只好牺牲两个晚上睡觉的时间挤出一天陪他们逛长城，想想来北京不少时间了，一直没空上长城去看一下，现在终于成了"好汉"，站在顶端俯视周围的山川，不由得感叹长城的宏伟……（后面管理员大叫：死小子，快下来，爬上墙去想死啊！）

终于开始正式的大打斗场面，大蛇丸VS第三代火影，疯狂程度持续上升，虽然动画的间隔时间实在让我有吃人的冲动，但坚决不看漫画的初衷还是坚定不移的！

最近《封印之剑》继续三主角+天马老三+狂战士凹点中，坚信琳是为了S弓而存在的，手已经持续麻痹N个星期了，不知道我那台GBA SP还能顶多久。

—Taka—

◆几经周折终于回到了南方自己的"狼窝"，本以为可以稍稍偷闲放松一下，但却被家中电脑的一系列问题弄得焦头烂额……另外，没有暖气的缓冲，加之阴雨连绵，南方的冬天真的比北方感觉还要冷。不过即使如此，半夜溜上街坐大排档吃炒粉的感觉还是一如既往的好。

◆不休不眠一口气将动画《阿滋漫画大王》看完，不知道在众多小Loli中阿 还真是无敌啊^0^（特别是她的Mobile Student扮装大家一定都见过了吧），而网上一些朋友自



己改的"阿滋机战"图片更是让人忍俊不禁。接下来的目标还有很多，比如拖了很久都没看的《高达Seed》，以及《仙剑3》等等，这个月注定不眠！

◆在"硬盘杀手"C君家的WE杯赛中用国米力克曼联、皇马诸多豪门，继续保持不败ing~！（周围众人叹息：始终还是没有人能够杀他……）

—CPT—

最近这个月实在够忙，电影没时间看，XBox也没时间玩，真的很郁闷啊。事情多了，未必是个好事，虽然说过得很充实，但是睡前回想起来，真的不知道有什么时间是属于自己的了，最近尤其是如此。可能放假之后会好一些，不过，今年的假期似乎特别短，估计本人只有从春节当天放到初3的时间，这么短的时间，真的很难让人觉察出自己放了寒假，感觉也就是休息了一个大礼拜而已，希望以后能苦尽甘来吧。说说栏目，新手栏目，需要投稿，有哪位朋友愿意尝试自己文笔，愿意与读者分享你的经验的，都可以随手写上一篇。

—雪晴—

春节虽然过了，无敌的偶还是要恭祝大家春节快乐~HOHO~新的一年来到了，大家又老了一岁啊，偶也到了可以结婚的年龄，成了老人了，哎，岁月不饶人啊~希望所有的小同学们都要好好学习，天天向上啊！荒木的东西已经不少了，我的银子也出去了无数，希望他终止JOJO的第七部，否则我就死定了！另看了他的《变人偏屈列传》第五集，还是那么另类啊~喜欢！想买Z收藏ING！推荐给大家去看看，但是只限与荒木爱好者 ！因为其浓郁的风格很多人都不喜欢的。

